REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 52 - 350 PTAS

Nintendo Acción

LUCKY LUKE
Primeras imágenes de la versión Game Boy

HOBBY PRESS



N OS INVADE
¡¡POR FIN N64 ESTÁ AQUÍ!!
Entérate de todo en nuestro dossier especial.
Precio, características, software, accesorios...



¡¡SHADOWS OF THE EMPIRE, pronto en Nintendo 64!!

LA NUEVA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Primera entrega de la GUÍA COLECCIONABLE de Mario 64



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente: María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

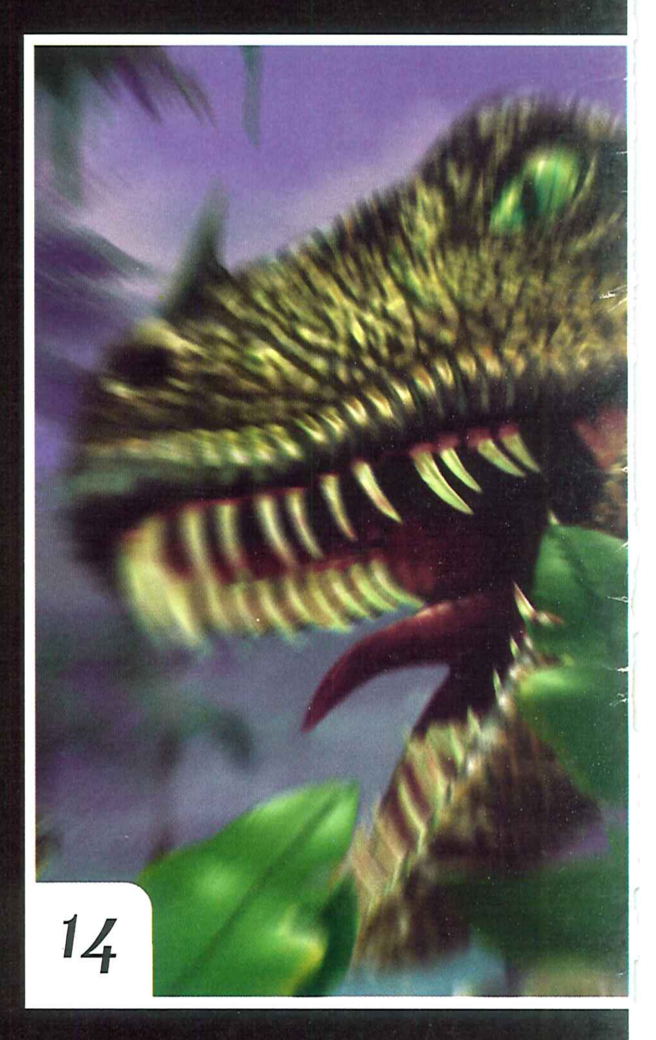
Director
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad
Diseño y Autoedición
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha
Fotografía
Pablo Abollado
Colaboradores
David García, Estudio Phoenix,
Sonia Herranz

Directora Comercial
María C. Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Departamento de Sistemas
Javier del Val
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones
Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte
BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal
M-36689-1992



Sumario



co ahí fuera esperán- cuando le asaltó la sospecha de muy curado a ser posible). Y ha-

▸**Electronic Arts** ha comprado los dere-



edit orial

Hemos comentado tantas cosas sobre Nintendo 64, hemos hablado tanto de las virtudes de la máquina, nos hemos puesto tan pesados con sus posibilidades, con las exquisiteces que nos brindará, con la fórmula mágica para convertirlo todo en oro que trae debajo del brazo; digo, que hemos hecho y dicho tantísimo sobre la nueva consola de Nintendo que ya no nos queda nada por hacer o decir. ¡Ja, qué tontería! Justo en el momento preciso, vamos y nos quedamos en blanco. Deben ser los nervios, que siempre atenazan las neuronas y el estómago. Eso es, estamos nerviosos y entonces ya no nos salen más elogios. Pero bueno, al fin y al cabo lo importante ya lo hemos dicho por activa y por pasiva: Compraos la consola, es la mejor opción para disfrutar de los videojuegos, no hay nada igual en este mundo, os satisfará el nuevo cerebro de la bestia y su apasionante software. Además, ahora os toca a vosotros mostrar el entusiasmo. Nosotros ya os hemos "vendido" el invento; vuestro deber es pasaros por la tienda de videojuegos más cercana y proponerle al señor del mostrador una ventajosa transacción. Le dais 35.000 pelillas y él os entrega a cambio la cajita mágica. Que os dice que se ha agotado, nada, reserváis plaza en el próximo pedido y asunto resuelto.

Esto...Bien, ahora que lo pensamos, permitidnos una última cosa sobre la maquinita de marras. La neurona ha reaccionado. Simplemente que estamos hablando del futuro. Y que todavía no hemos conocido a nadie que no quiera pertenecer al futuro, hoy. El futuro os llama. Acudid.

La redacción.

EL SHOW DE BIG N

¿Y qué opinan ustedes sobre el futuro de la SNES en España?

Le hemos hecho esta consulta a cinco señores de esta industria más un grupo de programadores, y esto es lo que nos han contestado.

BIT MANAGERS GRUPO DE PROGRAMACIÓN:
"Para 1997 estamos convencidos de que van a salir pocos títulos pero de mucha calidad. Sólo grandes licencias o segundas y terceras partes de títulos exitosos verán la luz... Y respecto a su futuro, creo que está basado en su pasado. La cantidad de juegos ya existentes y su calidad, asi como la reducción en su precio, hacen que comprar una Super Nintendo sea una opción bien válida hoy en dia. Juegos como Super Mario World, Yoshi's Island, Zelda... son actualmente una fuente de diversión muy duradera y gozan de una relación calidad-precio magnífica".

YUTAKA SUZUKI, PRESIDENTE DE KONAMI ESPAÑA:
"El panorama de Super Nintendo para 1997 no es muy bueno, sobre todo después de marzo (cuando salga la nueva consola), aunque seguirán vendiéndose juegos con precios atractivos. Respecto a su futuro, yo lo veo parecido al de la NES".

RAFAEL MARTÍNEZ, DIRECTOR DE MARKETING DE NINTENDO ESPAÑA:
"Nintendo España tiene confirmados, hasta julio de 1997, 4 nuevos lanzamientos: Kirby's Fun Pack, Terranigma (Illusion of Time 2) y otros dos títulos que no puedo revelar aún. En estos momentos no podemos confirmar qué lanzaremos de agosto en adelante, por la sencilla razón de que es demasiado pronto. Lo que sí es seguro es que Nintendo España tiene guardada una agradable sorpresa a los usuarios de Super Nintendo... y no falta mucho".

ANGEL ANDRÉS, DIRECTOR DE MARKETING DE ARCADIA SOFTWARE
"Creo que se podrán seguir vendiendo consolas(eso sí, con un precio más asequible debido a la competencia de Sega y Sony y a la aparición de N64) y, por supuesto software para esas máquinas, en dos segmentos muy diferenciados: ofertas especiales de precio, es decir, buenos cartuchos que en su momento no alcanzaron todo el éxito posible, y los típicos títulos de gran éxito que no suelen ser más de 6 ó 7 al año. En todo caso no creo que 1997 sea el año en que enterremos a la consola Super Nintendo".

ROBERTO ROLLÓN, DIRECTOR DE MARKETING DE ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
"Según el punto de vista de EA, no creo que tengamos ningún nuevo producto para SN durante este año. Ni siquiera un nuevo FIFA...aunque si que podemos licenciarlo. Respecto al futuro de la máquina, no lo veo claro a medio plazo. A corto plazo se seguirán vendiendo máquinas, pero hay que tener en cuenta que lo que el usuario de Nintendo espera es la llegada de la máquina de 64 bits".

SIGFRIDO BUTTNER, PRODUCT MANAGER DE ACCLAIM ESPAÑA
"A finales de la campaña de Navidad el apoyo de los proveedores para este sistema, que ya es reducido, será mucho menor. A partir de marzo del 97 los esfuerzos de Nintendo se concentrarán en su mayoria en N64. En lo que se refiere a lanzamientos de nuevos títulos que convenzan para seguir utilizando este sistema, no le veo ningún futuro. Si tuviese una SNES en casa, esperaría a que salga N64. A corto plazo, ya ofrece títulos incomparables y sorprendentes como son Mario64 o Turok".

la imagen



Este mocetón que veis aquí es **Superman** luciendo el nuevo look que le han diseñado sus creadores. El hombre de acero es noticia, además, por el sabroso acuerdo al que han llegado **Titus** y **Warner Bros**. El trato incluye el desarrollo de **dos juegos para N64** y GB basados en sus nuevas aventuras: uno se apoya en la serie televisiva y otro en **"Quest for Camelot"**, una peli de dibujos animados.

Otro año para Dragon Ball

Gokumanía al poder. Histeria colectiva. **Vuelve Goku**, más ambicioso que de costumbre (y ya es decir, aunque el éxito le haya caido del cielo), para **conquistar audiencias arrinconadas** y padres reconvertidos. Atentos al mogollón. **Manga Films** anuncia que ha adquirido los derechos de los cuatro largometrajes de Dragon Ball que aún no se habian editado en España. O sea que los números 15, 16, 17 y 18 de la colección saldrán a lo largo del año. Segundo. **Antena 3 TV** ha comprado **429 episodios** (la historia desde el comienzo) de la serie, que ya está emitiendo, eso sí, a horas algo intempestivas para no variar (jo, ni que fueran la primera). Tercero y seguimos de televisión. **TV3** y algún otro canal autonómico ya cuentan con capítulos de **Dragon Ball GT**, la última entrega que al parecer ha sido todo un bombazo en Francia. ¡Ostras! Dos cadenas de televisión emitiendo Goku a la vez. Y encima nos han contado que **Hobby Consolas** también va a subirse al carro este año. No nos preguntéis porqué, ¡id al quiosco!

el CONSULTORIO

Vaya, veo mucho público ahí fuera esperándome. Eso está bien, porque significa que me seguís considerando la estrella indiscutible de esta revista. Pero pasad, no os quedéis en la puerta, que hoy me siento con ganas de hacer que vuestras mentes se abran para ser fecundadas por mi intelecto superior.

Últimamente os noto un poco nerviosos, pero os comprendo. Después de tantos meses esperando y llenando la hucha a base de sisar las vueltas del dinero que os da mamá para comprar el pan, por fin Nintendo64 está aquí. Lo que me extraña es que a estas alturas todavía os queden dudas sobre la consola, pero bueno, al fin y al cabo sois simples seres humanos. **Juan Benítez**, por ejemplo, pasa el invierno en Palafrugell (Gerona) preguntándose para qué demonios va a servir la Memory Controller, si juegos como Super Mario64 graban las partidas. Lo que no has tenido en cuenta, mi querido ingenuo, es que no todos los juegos van a tener esa posibilidad y que, además, vas a poder llevarte la tarjeta, y su contenido, a casa de la vecinita esa tan mona que tiene el mismo juego que tú.

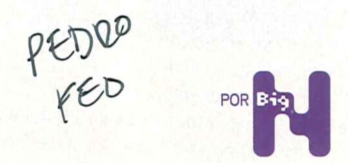
Otra cosa que me parece que no os está quedando muy clara es lo del 64DD. Ahí está el caso de **Fernando Mawenda Palomar**, un tarraconense que me pregunta si cuando salga este cacharro hará falta tener la Nintendo64. Hombre, depende del uso que le quieras dar. Si lo que pretendes es ponerlo de adorno en el mueble del salón, pues no, y en ese caso te recomendaría que lo cubrieras con un tapete de ganchillo. Ahora, si lo que quieres es viciarte con los videojuegos, entonces sí que será conveniente que tengas una Nintendo64.

Pedro J.Simoní, por su parte, contemplaba ensimismado hace unos días la mezquita de Córdoba cuando le asaltó la sospecha de que al final acabarán sacando todos los juegos para el dichoso aparatito. No digo yo que con el paso del tiempo, el 64DD no vaya a terminar siendo imprescindible, y entiendo que estéis con la mosca detrás de la oreja. Lo que también detecto es que sois un pelín agonías: antes de disfrutar de vuestra nueva N64 ya estáis pensando en lo que va pasar de aquí a quién sabe cuantos meses. *Carpe diem*, chavales, disfrutad del momento y ya veremos lo que ocurre en el futuro.

No me quiero despedir de los 64 bits sin mencionar a un tipo genial. Se trata de **Juan José López Gómez**, un madrileño que se pasó dos horas metido en el Showroom de Nintendo (sí, ese salón en el que había varias consolas con Mario Kart64 conectado), y me pregunta el muy cachondo si el juego mola, de qué va, si está bien hecho, etc. A mi no me importa nada responderte: está muy bien hecho, es jugable a tope y tiene un modo 4 jugadores totalmente adictivo. Pero no dejo de preguntarme si en el Show room te pusieron tres dedos de "güisqui" en la Pepsi que regalaban, porque no se me ocurre otra explicación para que no vieses el Mario Kart.

Pasando a otros menesteres, ha llegado hasta mí la carta de ese rolero infatigable que es **Daniel Robles Esteban** (Madrid). Cuenta Daniel que desde Secret of Mana no ha encontrado otro RPG que le llegue a la suela del zapato, y pide mi opinión sobre algunos títulos más. Me digno a contestarle porque justamente estamos a punto de dar la bienvenida a Terranigma, un juego del que cuentan muchas cosas buenas y al que conviene hacerle algo de publicidad. A ver si ese equipo de abnegados profesionales que trabaja en Nintendo España se anima finalmente a mandarme un jamoncito de jabugo (no muy curado a ser posible). Y hablando de Terranigma, **Samuel González Lamas** (Madrid) está intrigadísimo porque se ha dicho que el juego será la segunda parte de Illusion of Time. Que sepas que yo, que he jugado un ratito, todavía me estoy preguntando dónde narices ven la relación entre un juego y otro. Este lector impenitente me cuenta también un extraño caso con el Club Nintendo de por medio que dejaría entrever la posibilidad de que saliese Killer Instinct 2 para SNES. Yo en su lugar vendería la exclusiva, quién sabe, a lo mejor le compramos la noticia y le hacemos rico.

Este mes he dejado para el final a mi queridísmo sector de críticos de la revista, aunque por una vez, y sin que sirva de precedente, las cartas elogiosas son mayoría. Saludo desde aquí a **Raúl Marichal**, que tuvo que viajar de Venezuela a Gran Canaria para llenar el vacío de su existencia con Nintendo Acción; a **Juan Manuel Rico Juárez**, un valenciano que todavía no se ha dado cuenta que la guía de DKC3 que anhela ya está en marcha; a **Juan Diego Martínez Castañeda**, quien fijándose en la fauna autóctona de Cieza (Murcia) ha descubierto que Kiddy Kong es un gorila macho (y no UNA bebé-gorila como escribió algún merluzo en esta revista); y, sobre todo, a **RFCL** por su carta desde Alcalá de Henares llena de sugerencias interesantes (por cierto, recuerdos a SNTS). ¡Ah!, se me olvidaba. Un recuerdo también para mis padres por haberme creado tan perfecto. Pensad que si no llega a ser por ellos, no podríais disfrutar mes tras mes de mi grata compañía.



POR Big N

consultorio

Envía tus cartas con dudas, sugerencias, críticas y lo que quieras a: **EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.**



*▸**Electronic Arts** ha comprado los derechos (para el videojuego, se entiende) del próximo **Mundial 98** que se disputará en Francia. Nuestra imaginación nos hace pensar en un juego oficial para Nintendo64, con todas las selecciones y los jugadores de verdad. Molaría, ¿verdad?*

*▸Hablemos ahora de **Mario Kart64**. Como ya sabréis, el juego se vende en Japón junto con un mando que es negro por arriba y gris por abajo, y existe una razón muy curiosa para explicar este colorido. Resulta que los jugones japoneses estaban creando sus propios mandos de colores por un procedimiento muy simple: los desmontaban y juntaban la parte de arriba de uno con la parte de abajo de otro que tuviera otro color. Nintendo se olió el negocio y ya veis...*

*▸Hemos visto unas imágenes de **Goldeneye** que tenían una pinta fantástica. Además, algunas, que parecían tomadas de la intro, nos dejaron boquiabiertos por un detalle: en la cara de James Bond se podían reconocer los rasgos de **Pierce Brosnan**, el actor que encarnó al popular espía en la película.*

*▸Nos vamos ahora al cuartel general de **Capcom**, que se ha convertido en un hervidero de rumores. Al parecer, allí se están desarrollando tres títulos para N64: el primero sería **Ghouls & Ghosts64**, un juego de acción totalmente en 3D con cámaras al estilo Mario, pero con un look mucho más duro, en la línea de Tomb Raider. El segundo tendría como protagonista a **Megaman**, y también estaría inspirado en las 3D, el colorido y el brillo de Mario64. El tercero podría ser **Darkstalkers 3**, un arcade de lucha que llegaría a N64 con una combinación de cartucho y disco para el 64DD.*

*▸La despedida es esta vez para Nintendo, que sigue intentando abrir nuevos campos en Japón. Primero fue el **Satellaview**, un sistema vía satélite para el que se acaba de anunciar una nueva versión de F-Zero con cuatro nuevos vehículos y un circuito más. Ahora, además, parece que la Gran N está buscando compañero para zambullirse en una nueva aventura: diseñar un emulador de SNES para PC. ¿Jugaremos a **DKC3** en el ordenador?*



EN JAPÓN, LA COSA ES MÁS SERIA...



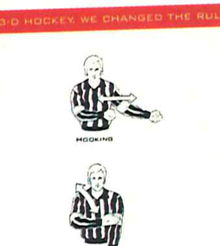




Mientras en USA apuestan por el lado divertido, los anuncios de juegos para N64 en Japón son bastante más formalitos. Fijaos. En un alarde de imaginación, los creativos nipones han decidido que lo mejor para presentar Saint Andrews era mostrar una bonita (pero sosa) foto del campo de golf. En el caso de Wonder J2, la gracia debe estar en los textos, porque lo que es la imagen...



LOS JUEGOS DE N64 POSAN DIVERTIDOS EN ESTADOS UNIDOS







En plan divertido se han lanzado las huestes de Nintendo a publicitar sus primeros cartuchos en USA. En el anuncio de Shadows of Empire, la nave rebelde se ha transformado en el mando de la consola. Y en el de Wayne Gretzky, la gracia está en el árbitro y en su forma de adorar al mejor jugador de la liga (al estilo hinchada futbolera).

"FANTASTIC-O" ERROR

SUPER NINTENDO TOP-5

1. SHADOWS OF THE EMPIRE (LUCASARTS)
2. MARIO 64 (NINTENDO)
3. WAYNE GRETZKY'S 3-D HOCKEY
4. DOOM 64 (ID)
5. KILLER INSTINCT GOLD (RAREWARE)

No queríamos ser malos, pero es que los chicos de la revista "Fantastic" se han puesto ya pesaditos con sus listas de Super Nintendo que no son de Super Nintendo, sino de N64. A ver si con este tirón de orejas, el mes que viene aciertan.

NINTENDO, LOS DIOSES DEL MARKETING



La gente de Nintendo no para de demostrarnos que no sólo se le da bien la cosa de hacer videojuegos, sino que además le sacan partido como nadie a sus grandes éxitos.Un buen dia se inventaron un personaje bigotudo y con acento italiano, y mirad dónde ha llegado. El tipo triunfa en cuanta consola visita, y tiene a sus pies un imperio que incluye llaveros, champús, bandas sonoras, etc.







UNA OJEADA RÁPIDA AL CÓMIC OFICIAL DE SHADOWS OF THE EMPIRE

La revista americana "Nintendo Power" viene publicando desde hace algunos números entregas del cómic oficial de Shadows of the Empire. Y es que los fans americanos se lo saben montar muy bien. En este caso, tienen en sus manos todas las alternativas posibles para seguir la historia de Lucas. A nosotros, creednos, nos encantaría publicar cosas tan apetecibles como ésta.

secuelas más esperadas para N64:

1) Super Mario64.
2) Legend of Zelda64.
3) Donkey Kong Country64.
4) Super Mario Kart64.
5) Starwing64.
6) FIFA Soccer64.
7) Int. Superstar Soccer64.
8) Yoshi's Island64.
9) Doom64.
10) Pilotwings64.

las menos apetecibles:

1) Joust64.
2) Robotron X.
3) NFL Quarterback Club'98.
4) Frank Thomas Big Hurt Baseball.
5) Cruis'n USA.
6) Madden NFL'98.
7) Pitufos64.
8) Mortal Kombat Trilogy.
9) MLB Featuring Ken Griffey Jr.
10) Lamborghini64.

FLASH bursátil-económico

Números van a misa. **Midway** lleva vendidos **300.000 cartuchos** de su **Wayne Gretzky** para **N64** desde que fue lanzado en Estados Unidos el 15 de noviembre. Eso supone una facturación de **25 millones de dólares** (¡madre mia, cuántos ceros son!), además de una noticia de órdago para los de Nintendo. El propio Gretzky ha dicho algo asi como que le encanta que los chavales se diviertan tanto con su juego, pero que está aún más contento porque esto va a extender la buena imagen del hockey en USA.

Gretzky trabajó junto a los diseñadores de Midway para asegurarse de que el juego captaba el "feeling" del hockey.

Los 10 mandamientos
del "entendido" en consolas

En el mundillo de los videojuegos abunda una actitud según la cual sólo aquél que pueda dar prueba de su antigüedad (y dominio) en este sector está capacitado para opinar. Ahora, gracias a la labor de Nintendo Acción, podrás superar tu "inexperiencia" aplicando estos diez consejos elementales:

1) Siempre que **hables de videojuegos, procura meter en la conversación referencias a antiguos sistemas** como Atari, Spectrum o Amiga. Coletillas del tipo "ya en los tiempos del entrañable Spectrum..." o "mi Amiga si que era un pedazo de máquina, y no las que se hacen ahora" dejarán impresionado a tu interlocutor.
2) **Que no te importe parecer pedante**. Habla de hardware en vez de consolas, sustituye juegos por software, di lúdico en lugar de entretenido, etc. Y por supuesto, apréndete de memoria términos como: pixel, scroll, texture-mapping, anti-aliasing o goraud-shading. Úsalos aunque no tengas ni idea de lo que significan.
3) **Alaba aspectos de un juego en los que nadie había caído**. Por ejemplo: "¿te has fijado en el perfecto modelado de aquel árbol que aparece medio tapado al fondo?", o también "¡que movimiento tan maravilloso el de ese enemigo minúsculo al que casi no se le ve!".
4) Fijate en **el nombre de la compañía** y tirate a la piscina recordando el primer titulo que te venga a la cabeza. ¿Quién te va a negar que uno de los mejores juegos de Capcom, aunque desconocido para el gran público, es Shadows of Revenge?
5) Una variante muy socorrida de lo anterior es **mencionar el nombre de alguno de los programadores** (totalmente ficticio, por supuesto). Una frase-tipo seria: "desde luego, en la música se nota la mano inconfundible del genial Hiroshi Yakada".
6) Trata de mostrarte **rotundo en tus juicios sobre un juego**. No te andes con medias tintas y comenta lo execrables que son las rutinas de movimiento del jefe final, o la bazofia indescriptible que intentan colarnos con los movimientos del personaje protagonista.
7) Este último apartado debe tener algunas excepciones. Se trata de juegos que **a todo el mundo le parecen horripilantes, pero que a ti te habrán gustado** sobremanera. Obviamente, sólo los verdaderos expertos llegáis a entender esas "obras maestras programadas por genios incomprendidos".
8) Cuando veas a un amigo jugar, ponte detrás suyo y deja caer constantemente recados del tipo: "a este enemigo me lo cargué yo con la primera vida", "¡¡sube, sube, a la derecha!!", o "al final del juego salen unas secuencias preciosas". Hay que **minar la moral del adversario como sea**. No importa que en realidad no fueses capaz de pasar del primer nivel.
9) **Japón**, la tierra prometida, **debe estar siempre presente en tu conversación**. Replica cualquier comentario diciendo que "eso está muy bien, pero en Japón ya lo tienen absolutamente superado". Si te preguntan que cómo lo sabes, muéstrate enigmático: te lo han dicho tus contactos en el pais nipón.
10) Por último, **pásate las horas muertas en los salones recreativos**. En esos magnificos territorios, además de llevar a la práctica todos estos consejos, podrás llegar a dominar el dificil arte del mirón y las más depuradas técnicas del *gorroneo*.

64 BITS
Por NP/i

•Confirmado lo de 3DO Company. Ya han empezado a trabajar en Battle Sport para N64 y también han confirmado proyecto para principios del 98. Fijaros si se ha puesto serio el señor Hawkins (Director de 3DO Company) con este asunto, que en una entrevista publicada por Next Generation declaraba: "La generación de 32 bits ha muerto".

•No, no es broma, Imagineer quiere realizar una ampliación de capital de 43.4 millones de dólares a través de una oferta de suscripción de acciones. El motivo: financiar el departamento de desarrollo de software para N64. Lo contaba el Nikkei Weekly japonés, un importante periódico financiero. La compañia nipona tiene planeado lanzar al menos 8 titulos para dicha consola durante este año.

•Más cantidades espeluznantes. 50 millones de dólares (unos 6.700 millones de pesetas) invirtió Nintendo America en la campaña de lanzamiento de Nintendo 64. A pesar de lo que podáis pensar, George Harrison, responsable de marketing de Nintendo USA, comentaba en una entrevista que "el sector adulto norteamericano aún no sabia nada de la consola". La campaña de publicidad de la máquina la parió la agencia Leo Burnett, y el rodaje del spot corrió a cargo de la inefable Industrial Light & Magic.

•Un representante de Maxis ha confirmado que existe un acuerdo con Nintendo para desarrollar una versión 64 bits de SIM CITY, el clásico. No serán ellos, sino la propia Nintendo, la que ya se ha puesto a trabajar en este peculiar simulador de construcción y ciudades con destino probable 64DD y fecha límite 1998.

•Es también oficial que GT Interactive ha firmado con Midway para distribuir su linea completa de titulos N64 en Europa. Además, GT publicará sus propias conversiones en Estados Unidos, empezando por Hexen, el juego de Raven.

•Una nacional. Nos hemos enterado de que Arcadia está a la caza y captura de una renombrada compañia japonesa para distribuir sus productos de Nintendo 64 en España. No vamos a decir cuál, por aquello de no levantar la liebre, pero yo que vosotros me iria preparando. ¿Qué tal algo de coches a toda leche?

PEDRO, NO SUEÑES CON MARIO

Nintendo 64 / 96 Megas / Nintendo-Lucas Arts / Arcade / Marzo

SHADOWS OF THE EMPIRE / *Una nueva Guerra de las Galaxias*

La película nunca vista de George Lucas, pronto en Nintendo 64



Desde que LucasArts anunciara que había fichado por el Dream Team de Nintendo para diseñar un nuevo juego de la Guerra de las Galaxias, todos hemos andado con la mosca detrás de la oreja. No es que no nos fiáramos de su capacidad para crear interactivos de raza, lo que pasaba era que no teníamos nada claro cómo iba a ser la nueva aventura e incluso muchos ponían en tela de juicio la sorpresa de argumento y desarrollo.

La proliferación de datos que nos ha sacudido desde entonces tampoco ha contribuido a aclarar la confusión. Hemos visto escenas de buen arcade, jugadas a lo Doom, carreras de motos y batallas en pleno campo de asteroides. ¿**De qué narices iba esta nueva EXPERIENCIA galáctica**?, ¿arcade, aventura conversacional, odisea subjetiva? Lo dicho, la duda se mantuvo, pero con la expectación crecida que dan los nervios.

Sólo hace casi un mes, cuando el cartucho salió a la venta en USA, los fanáticos y no tanto de esta guerra supieron que la **historia** no sólo estaba **fenomenalmente encauzada** sino que además prometía la **línea de juego justa**, la más eficaz y también, de lejos, la más sorprendente.

La estructura de Shadows of the Empire **bebe del libro de Steve Perry** y de los **comics de la Dark Horse**. Nos sitúa entre **"El Imperio Contraataca"** y **"El Retorno del Jedi"** para contarnos lo que de verdad ocurrió en ese paréntesis de película. Lucas ha elegido tres o cuatro tácticas de juego para convertir el suceso en emocionante. Ha **dividido la película en cuatro partes**, desde donde se derivarán pequeños capítulos, y ha dotado a cada una del estilo más adecuado. El protagonista de la pelicula será un mercenario valiente y caradura llamado **Dash Rendar**, que conducirá la acción, y todo el elenco de personajes que conocéis de los tres filmes girará en torno a la historia, participando desde el primer momento.

Ha sido una bonita jugada a dos bandas. A Lucas le dieron la orden de hacer un cartucho estrella. Nintendo quería llevar la Guerra de las Galaxias donde nadie la hubiera imaginado. Y entre los dos parieron un juego más estelar que las naves del Imperio y más eficaz que el título que le da nombre. Así será, como vais a leer, la mejor aventura galáctica concebida hasta la fecha.

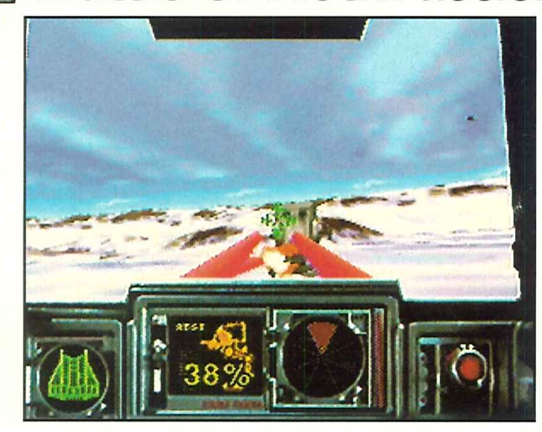
Empezaréis a sentir movimiento cuando tengáis que véroslas en pleno desierto helado con las tropas imperiales. Desde el snowspeeder, a vista de dos posible cámaras, el láser tomará la pantalla para luego cambiar de tercio en las dos siguientes escenas de la primera entrega: Una os invitará a **investigar recovecos a modo Doom**, y en la otra tendréis que lidiar de nuevo con el **arcade de disparos** en la oscuridad de la galaxia.

El **guión os convertirá en viajeros multiusos**, capaces de enfrentaros a cualquier cosa. Los pasillos y el **entorno subjetivo** en increibles escenarios serán el espíritu, y los **disparos, la emoción, el peligro**, los jefes finales y las variadísimas misiones, harán de cuerpo. Este cuerpo se encargará de enlazar cada zona de juego, bien acompañado siempre por un hilo narrativo estupendo que aclara el por qué de cada cosa a los que no hayan podido leerse el libro de Perry.

A la vista de la historia, uno se habría conformado con una resolución técnica que dejara a la consola en buen lugar. Afortunadamente la capacidad de sorprender de estos chicos va siempre un paso por delante, y lo que han logrado en Shadows es **simplemente magistral**. Las **escenas de combate**, aunque breves, os dejarán **embobados**, y las correderas de pasillo descubrirán cómo combinar la **tensión de la perspectiva subjetiva** con la espectacularidad del paso de las cámaras.

Más allá de terminar con todo el Imperio, la aventura será lo importante. Sabréis fácilmente hacia dónde ir y qué hacer, pero no os lo llevarán todo al morrete. Sufrid. Aunque sea de gusto.

1 Battle of Hoth: acción a raudales





Caza y captura de AT-AT y AT-ST sobre el planeta de hielo. Pilotaremos un rapidísimo snowspeeder con inmejorable capacidad de disparo y un par de vistas (interior y desde atrás) para que arcades y estrategas disfruten por igual. Primero tendréis que eliminar a los más pequeños, luego a los monstruos grandes, éstos si es posible con el cable metálico de la nave, simplemente provocándoles la caída.



Gigantescos enemigos

*Serán seis, enormes y despiadados, rápidos, violentos y tan persuasivos como canta la pinta. Los **jefazos de nivel** te harán la vida imposible, pero antes de que te acomplejes, te los vamos a presentar.*
*El primero es un **AT-ST** de viva inteligencia y disparos mortales de necesidad. Impide el paso al Outrider, que está en la base de Hoth.*
*El **IG-88** es un cazarrecompensas que sólo tiene una meta en la vida: birlarle a Boba Fett el congelado Han Solo. Es un androide duro como el acero y con una movilidad digna de sus engarces metálicos.*
***Boba Fett** es EL cazarrecompensas. El único capaz de capturar y congelar a Han Solo. De protegele se encarga una mini-nave dotada de un par de cañones mortíferos. Hay que cargársela primero.*
*Los tres últimos engendros son **Loader Droid**, una máquina de escasa agilidad mental y millones de armas destructivas; **Giant Dianoga**, una mezcla de araña y cucaracha que vive en las alcantarillas y resulta repulsiva; y **Gladiator Droid**, un engendro asesino que posee todas las cualidades y ninguno de los inconvenientes del resto de jefes.*





The Story so far (La historia, hasta ahora)

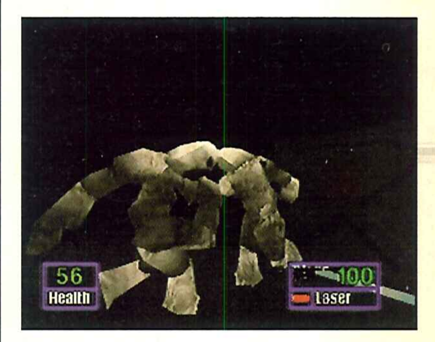
*Nuestra historia sucede en algún momento entre las citas de **"El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Jedi"**. Y empieza más o menos así. Las tropas imperiales están sondeando la galaxia en busca de una base espacial rebelde. En **Hoth**, el planeta helado, han detectado un puesto secreto donde se esconde Luke Skywalker. Vader ordena a sus mejores tropas caer sobre ellos.*
*Mientras la flota estelar se aproxima a Hoth, un carguero espacial al mando de **Dash Rendar, mercenario**, Poco después, Rendar se encuentra con su viejo amigo Han Solo, quien le propone ayudar a los rebeldes como piloto. Rendar acepta el ofrecimiento.*
La primera batalla es de contención, se lucha para que dé tiempo a huir al personal de la base. Pero las cosas no salen del todo bien. El generador principal es destruido y las tropas imperiales invaden las instalaciones. Han, Leia y Luke han logrado escapar, pero Dash ha quedado atrás y encima la puerta que protege el Outrider está bloqueada.
*Render logra escapar de Hoth, pero aún no las tiene todas consigo. Su radar ha dado con un destructor espacial. Es hora de dejar a Leebo, el copiloto, a los mandos de la nave, mientras Dash se encarga de destruir a los **Tie Fighters y Bombers** que le envía el crucero. Sólo con todos los Ties fuera de juego, Render puede largarse de allí.*
*Tras escapar de la coyuntura, Rendar descubre que IG-88, un caza recompensas rival de Boba Fett, está en **Ord Mantell.** Así que allí que se va para sacar información a IG sobre el escondite de Boba Fett. Resulta que Boba se refugia en la **base lunar de Gall,** una base protegida por las tropas del Imperio Boba es más escurridizo de lo que parece y, ayudado por las tropas, consigue escapar. Mientras, la princesa pide a Rendar que le acompañe a **Tatooine**, el hogar de Obi Wan.*
*Allí, Dash visita la **cantina de Mos Eisley**, donde se entera de que unos asesinos quieren liquidar a Luke. Afortunadamente Rendar consigue frustrar sus planes.*
*A todo esto Leia ha ido a encontrarse con alguien de **Black Sun**, una organización criminal cuyo líder, **Xizor**, pretende reemplazar a Darth Vader. Leia va a averiguar quién quiere acabar con Luke. La historia no se acaba aquí, pero nosotros no os vamos a contar más. No os enfadéis, hombre. Como dice el titular, **... hasta ahora.***

La historia no contada

***Steve Perry** firma el libro Shadows of Empire, que la editorial Bantam publicó el verano pasado en USA (también hay edición en español). La novela añade un **excitante nuevo episodio** a la Guerra de las Galaxias, en el que responde al enigmático interrogante de **¿que pasó realmente entre El Imperio Contraataca y El Retorno del Jedi?** Perry se vale de la irrupción de dos nuevos personajes para contar un **acalorado relato** en el que participan espías, escuadrones suicidas, líderes mafiosos y buenazos de sobra conocidos. A grandes rasgos, la movida es la misma que da pie al cartucho de Lucas, sólo que más adornada, más minuciosa y por supuesto en papel. Merece la pena leerlo: **no hay nada mejor para entrar en situación**.*

2 Escape from Eco Base: el primero de los Doom





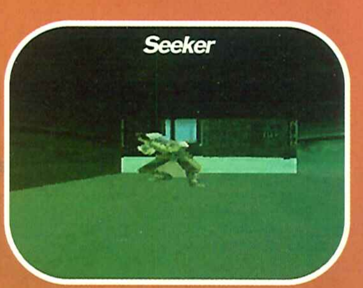


Los snowtroopers han tomado la base y os tocará burlarles, a ellos y a sus armas, para que os dejen encender los generadores de emergencia y asi se abra la puerta del hangar que protege el Outrider. El paseo no será nada aburrido, pero no por que os perdáis más de la cuenta, sino porque está plagado de soldados emplazados en sitios estratégicos, aunque también de items que reponen energía y nuevas armas. Tomad nota de dos detalles: en la habitación de los Wampas, os divertirá ver la pelea que se traen entre ellos (imagen de la izquierda); y al final del recorrido, defendiendo la nave, os las veréis con un AT-ST de gigantescas proporciones al que tendréis que darle canela. En esta fase empezaréis a tantear las ventajas de las distintas cámaras que siguen la acción.

El poder destructor de Dash Rendar

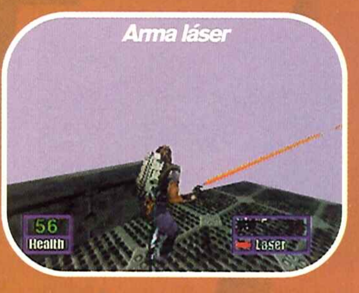
*El **arsenal** de Dash contará de forma permanente con un **arma láser** que dispara con distinta fuerza según la continuidad de las ráfagas de tiro (100 si esperas, 0 si abusas). El pistolón, sin embargo, no será el único medio de defensa con que contará nuestro héroe.*

*Desperdigados por el mapa, **ocultos en cajas o habitaciones secretas**, Rendar podrá encontrar hasta **cinco** nuevos tipos de **armamento**. Así a bote pronto, podréis acostumbraros al tacto del **Seeker**, un misil capaz de rastrear al enemigo; o al manejo del **lanzallamas** para freír a grupos imperiales; o a las sensaciones del **Pulse Cannon**, latigazos de energía de fortísimo impacto; o al uso del **Stunner**, una sustancia que paraliza a los enemigos en cuestión de segundos; o finalmente a la capacidad para arrasarlo todo del **Disruptor**, un bombazo de neutrones que arrasa la zona en la que cae. Todas estos nuevos poderes tendrán **duración limitada**.*


Seeker

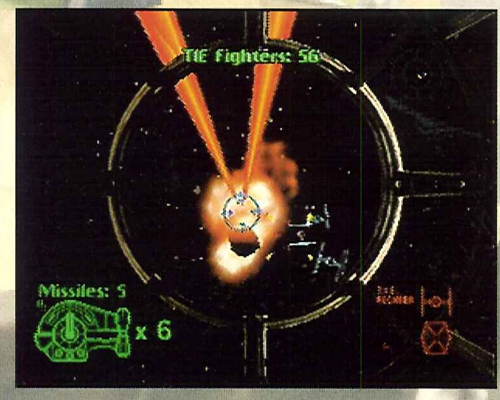


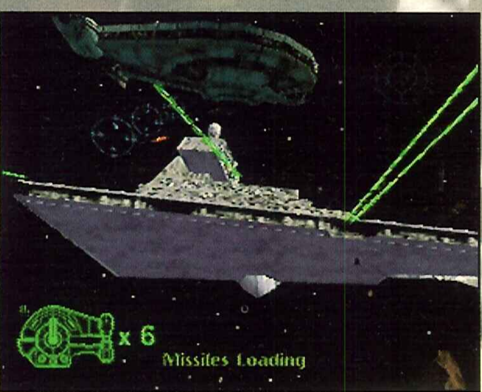
Jet Pack



Arma láser

3 Asteroid chase: el Star Wars de siempre



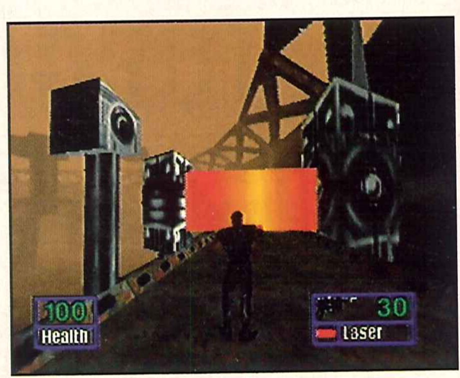


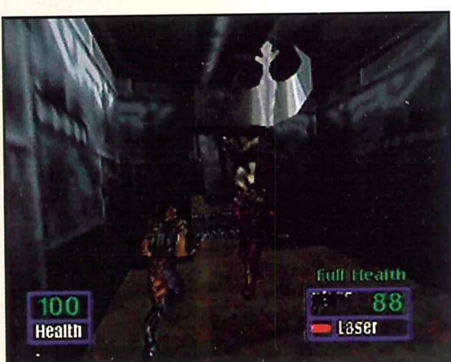
Desde la cabina de tiro del Outrider, Rendar intentará liquidar los Tie fighters & Bombers que envia el destructor espacial mientras atraviesa un campo de meteoritos. Tendréis pues que enfrentaros a naves y a rocas, bien apoyados en los láser, en los misiles de la nave y en las flechas que, al menos en el nivel facilón, os señalarán dónde están los del Imperio. Sabréis cuántos quedan cada vez que alcancéis a alguno. Y por cierto, ¿vista exterior o desde dentro de la cabina?



Esta tira tiene que ver con los **"Challenge Points"** y con las distintas formas de cargarse a los AT-AT. Sucederá en una de las primeras fases, las más espectaculares, y en resumidas cuentas dice que si **utilizáis el gancho** de vuestra nave para acabar con estos monstruos, seréis recompensados con un tipo de puntos que, de reunir todos los que esconde el juego, os ofrecerá suculentas ventajas.

4 Ord Mantell Junkyard: ahora tocan plataformas móviles





Entramos en la segunda parte de la historia, la que nos invita a localizar y cargarnos a Boba Fett, cuyo paradero conoceremos gracias a IG-88, el enemigo de esta cuarta fase. El androide os esperará agazapado al final de un agobiante paseo en tren que incluirá vias muertas, otras llenas de obstáculos, y vagones que aparecen y desaparecen. Aqui necesitaréis precisión y mucha paciencia (más algunos trucos) cuando os deis de bruces con IG-88.

En algún momento entre "El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Jedi" existió un tal Rendar, mercenario aguerrido que ahora da vida a esta original Guerra de las Galaxias.

5 Gall Spaceport: Dash Rendar como en Pilotwings

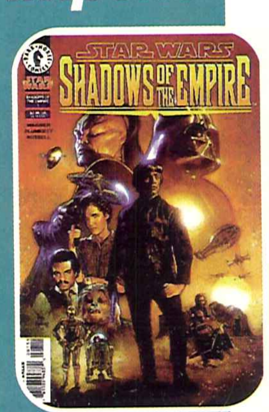




El puerto espacial de Gall es una base imperial, así que Rendar tendrá que buscar la puerta de atrás. Atravesando pasillos inhóspitos y caminos suspendidos en el aire, finalmente daremos con un transporte aéreo que nos dejará en el hangar principal. Allí Rendar encontrará la mochila de cohetes (jet pack), y con ella cruzaremos un abismo hasta dar con la guarida de Boba. Y de su fiel lanzadera radiocontrolada que nos pondrá a caldo a poco que nos descuidemos.

La *vis* cómica del *Imperio*

*Entre la innumerable colección de comics de Star Wars publicados por la editorial norteamericana **Dark Horse**, hay una serie dedicada en exclusiva a **Shadows of the Empire**. Firmada por John Wagner (Judge Dredd y Boba Fett), que ha corrido a cargo del guión, y por Kilian Plunkett (Aliens: Labyrinth) y P. Craig Russell (Sandman y Fairy Tales of Oscar Wilde), que han hecho lo propio con las ilustraciones, la serie consta de **seis ejemplares** de 32 páginas cada uno y un argumento que os recordará bastante al del juego de Lucas. Pese a su corta extensión, hay quien ha calificado estos álbumes de imprescindibles para cualquier fan de la Guerra de las Galaxias. No en vano aquí se dan cita Luke, Boba Fett, Darth Vader, los pilotos del Escuadrón Rojo y un congelado Han Solo. De Dash Rendar, ya veis, no dice nada, pero la verdad, tampoco nos hemos leído los comics de arriba a abajo.*





Infogrames trabaja en una nueva conversión de un héroe de cómic... ¡francés!

LUCKY LUKE

ASÍ SERÁ EL JUEGO

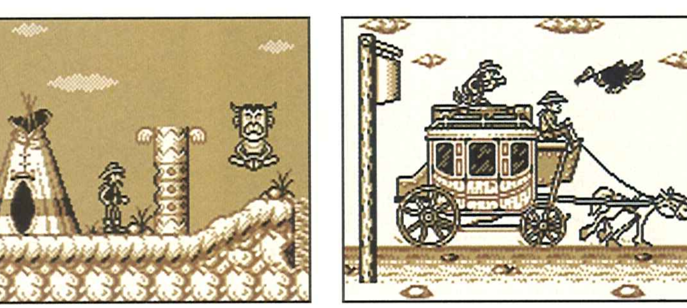
Pronto cabalgará en vuestra Game Boy, allá para mayo y de la mano de Nintendo España. Después lo hará en Super Nintendo, pero no adelantemos acontecimientos, mejor veamos cómo será este plataformas con Lucky de protagonista.

Lo primero que nos ha quedado claro del juego es que se **ha respetado la filosofía de Luke como héroe del cómic**. Se ha reflejado el Oeste polvoriento, se ha echado mano de los personajes típicos de los álbumes y se ha volcado sentido del humor a borbotones.

Aquí toca meterse en el pellejo de un **Lucky Luke justiciero**, único remedio para hacer que la tropa de criminales que se ha fugado de la cárcel vuelva al redil. La aventura promete **acción, mucho dinamismo y variedad**. Y de eso vais a encontrar a lo largo de los **12 niveles** que incluirá la búsqueda. Todo en una placa de **2 megas** donde, según **Mr. Arnaud**, el creador, **"ya no cabe ni un alfiler"**.

Y no cabe nada más porque la cuestión técnica también ocupa memoria. Precisamente dos de los aspectos más relevantes del juego tienen que ver con esto: **los gráficos, muy elaborados, y las animaciones**. Lucky Luke podrá correr, saltar, agacharse, disparar o montar a caballo con un trote de lo más realista.





Para garantizar duración ilimitada, los franceses han diseñado **fases de enorme tamaño**, formadas por **más de 60 pantallas**, y con planteamientos extra divertidos que nos obligarán a enfrentarnos a un **huracán enfurecido** o a **escapar de una manada de bisontes**.

En fin, que no se impaciente nadie que la cosa está en el horno. Y para los más ansiosos, a conseguirse un disfraz de Lucky Luke.



Situaciones divertidas, muy propias del personaje, saldrán a nuestro paso en cualquiera de las 12 extensísimas fases que ofrecerá el juego.

Por sus hechos conocerás a Lucky Luke

*Luke **nació en 1947** bajo los lápices de **Morris**. A sus 50 años, quién lo diría, ha llegado a ser uno de los **héroes de cómic más populares** a nivel internacional. De cómic, de cine, de televisión, vaya, que acumula más números que la cuenta corriente de Mario Conde. Dicen que por sus hechos les conoceréis, así que no perdáis de vista éstos de Lucky:*

- *Tiene **77 álbumes traducidos a más de 20 idiomas**.*
- *Ha vendido **250 millones de ejemplares en 50 años**. 5 millones sólo en 1995.*
- *Cuenta con **dos series televisivas de dibujos animados**, con un total de **52 episodios**.*
- ***Tres largometrajes de dibujos animados**.*
- *Tres **series y un largometraje** protagonizados por Terence Hill (1991).*
- *Y en vídeo, **29 cintas** ampliamente difundidas por Europa.*
- *Su imagen ha sido licenciada para más de **70 productos** distintos de promoción publicitaria...*

Entrevista con el diseñador

LIONEL ARNAUD, responsable del desarrollo de Lucky Luke en Game Boy, nos cuenta todos los secretos sobre el desarrollo del juego.

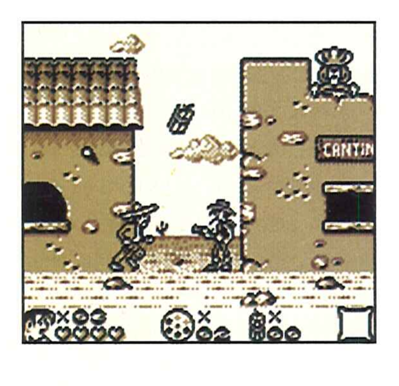
"El primer trabajo del equipo de desarrollo ha sido leerse todos los comics de Lucky Luke".

"Lucky Luke dispone de un gran número de animaciones diferentes: correr, saltar, agacharse, disparar desde diversas posturas, agarrarse y trepar por un saliente, subir por una escalera, saltar a una cuerda...".

Nintendo Acción:*¿Cómo surgió la idea de programar un juego de Lucky Luke?*

Lionel Arnaud: Después de Astérix, Obélix, Spirou y Tintin, nos parecía natural sacar a escena otro héroe del cómic que fuera bastante conocido en Europa. Lucky reúne todas las cualidades para atraer a los niños: riqueza del universo "western" en el que vive, aventuras en el Lejano Oeste, muy solicitadas por la mayoria de los niños, y un personaje que destaca porque ama la acción y tiene un gran sentido del humor.

"Los grafistas han dedicado especial atención a que el sprite del protagonista sea realmente parecido al personaje del cómic".

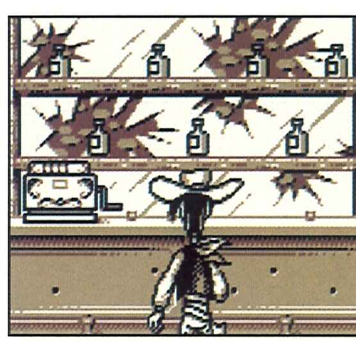


NA:*¿Cuál será el argumento? ¿Estará basado en algún cómic en particular?*

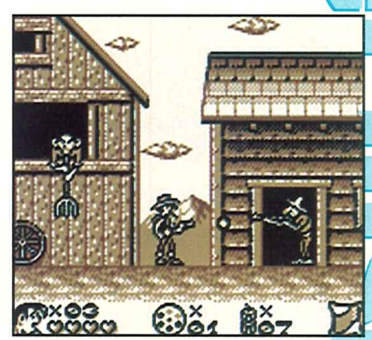
LA: El argumento no se basa en ningún cómic en concreto. Hemos querido dar prioridad a la creación de un escenario original que permita "sorprender" al jugador, incluso si ha leído todos los comics del personaje. Por supuesto, este escenario retoma las principales aventuras y personajes que encontramos en la mayoria de los álbumes de Lucky Luke.

NA: *¿Os ha resultado difícil adaptarlo? ¿Por dónde empezasteis?*

LA: Todos los juegos protagonizados por un personaje de cómic conocido deben respetar una serie de reglas para que el juego no transcurra al margen del universo creado por los autores. Por consiguiente, el primer trabajo de los miembros del equipo ha sido leerse todos los comics de Lucky Luke, con el fin de impregnarse de ese mundo en el que se mueve el personaje, para comprender la personalidad de nuestro héroe. Así el juego es perfectamente coherente con el "espiritu" de los creadores de Lucky Luke.



Y encima fases de bonus. Ya se sabe, entre salto y salto, bufalo y huracán, un duelo de punteria a ver quién es capaz de derribar todas las botellas.



El tamaño de los sprites y la animación serán los puntos fuertes de un juego en el que se ha llevado la potencia del Game Boy al límite.

NA: *¿En qué género se le podría encuadrar (plataformas, acción)?*

LA: Lucky Luke retoma los principios básicos de un juego de plataforma (diferentes fases, obtención de bonus, saltos precisos, pequeños enigmas...), aunque también cuenta con un contenido importante de acción (fases especiales, utilización del revólver y de dinamita...).

NA: *¿Cuántas fases tendrá? ¿Habrá enemigos finales?*

LA: El juego ofrece 12 niveles diferentes, con una ambientación muy variada... Pero ojo, existen más de doce fases, ya que a lo largo de todo el juego hay fases bonus muy divertidas (tiro al blanco) a las que el jugador tiene acceso si consigue un cierto número de estrellas.

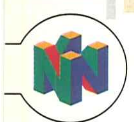
NA: *Háblanos de las animaciones y el sprite de Lucky Luke ...*

LA: El equipo de grafistas ha dedicado especial atención a que el sprite del protagonista sea realmente parecido al personaje dibujado en el cómic. Esta preocupación por la fidelidad no se ha limitado únicamente al personaje principal, sino que se ha hecho extensible a los enemigos finales y a otros personajes que hemos sacado directamente de los comics de Lucky Luke.

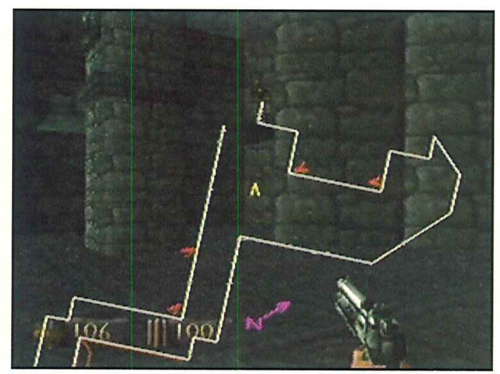
Nuestro héroe dispone de un gran número de animaciones diferentes: correr, saltar, agacharse, disparar desde diversas posturas, agarrarse y trepar por un saliente, subir por una escalera, saltar a una cuerda, animaciones de espera... ¡sin olvidar las secuencias donde entra Jolly Jumper! Además, uno de los objetivos del equipo era dotar a los otros sprites de un comportamiento lo más inteligente posible. Para ello, los programadores han buscado una artimaña que permite transferir todos los sprites en "tiempo real", consiguiendo que las animaciones de los enemigos estén mucho más conseguidas que en la mayoria de juegos de Game Boy.

"El elemento del juego del que nos sentimos más orgullosos es la calidad de los gráficos, tanto del decorado como del personaje".

Nintendo64 / 128 Megas / Acclaim-Iguana / Arcade / Marzo-Abril



TUROK: DINOSAUR HUNTER/ *Acclaim debuta en Nintendo64*



Este mapa os sacará de apuros en los momentos en que os resulte difícil orientaros. Sin embargo, habrá un pequeño inconveniente: no podréis activarlo cuando estéis dentro de los laberintos.



La perspectiva subjetiva será uno de los elementos dominante en el juego. Los programadores no han querido introducir más vistas para que el jugador pueda meterse de lleno en el pellejo de Turok.



La gama de movimientos no se limitará sólo a avanzar y disparar. También podréis saltar plataformas, escalar ciertos muros y hasta subir por escaleras tan empinadas como la que muestra la imagen.

El miedo entra en acción

¿Todavía creéis que los juegos de Nintendo64 son blandos? Cuando entréis en el mundo de Turok y descubráis que estáis sólos, frente a un montón de dinosaurios hambrientos, lo vais a ver de otra forma. El miedo os obligará a cambiar de opinión.

Comenzó siendo un cómic y ha terminado convirtiéndose en una de las grandes promesas de Nintendo64. Por el camino han quedado unos cuantos cambios de diseño y varios retoques en el argumento para hacer más atractiva la historia de **un indio que se dedica a cazar dinosaurios**. Pero por fin está todo listo, y ya hemos entrado en la cuenta atrás de un arcade que aglutina lo necesario para convencer a mucha gente de que en los 64 bits no todo serán plataformas, simpatía y tonos infantiles. **Con Turok se van a colar en tu habitación enemigos salvajes**, decorados sombríos y **escenas sangrientas**. Y lo más importante de todo: la sensación de saber que tu futuro depende de lo que haya detrás de la siguiente esquina. **¿Miedo quizás?** Podria ser, pero entonces ¿por qué resulta tan apetecible?

Será porque la gente de Iguana ha cuidado a fondo la ambientación para hacer de Turok uno de los arcades en primera persona con mayor poder de atracción que se hayan programado jamás. Imaginaos lo que puede ser una **perspectiva subjetiva** como la de Doom trasladada a **escenarios selváticos amplísimos y cargados de bruma**, en los que las sombras que se adivinen a lo lejos se combinarán con sonidos imposibles de descifrar. Y allí en medio vosotros, sólos, esperando la dentellada de un enorme dinosaurio o el ataque de un humano entrenado para matar. Vuestra única oportunidad de sobrevivir será moveros para explorar los alrededores, buscar un arma mejor, tratar de encontrar cuanto antes la salida del nivel en el que estéis...para que todo vuelva a comenzar otra vez.

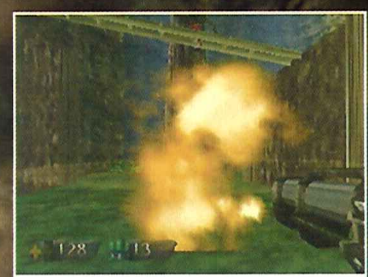
Con la aparición de Turok, la flamante consola de Nintendo no sólo añadirá un titulo de éxito a su colección, sino que va a abrirse a un nuevo campo, el de la acción, que puede traer muchas alegrias a los amantes de las emociones fuertes.

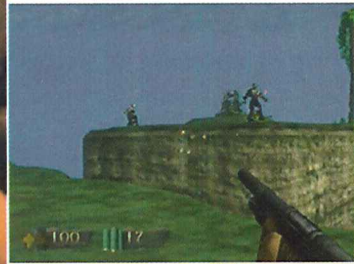
Cosas que ver en Turok

Definir a Turok como un arcade en primera persona es correcto, pero deja cosas en el aire que conviene aclarar. ¿Tendréis que enfrentaros a muchos enemigos?, ¿qué tipo de armas podréis utilizar?, ¿será un juego realista, o se cortará a la hora de mostrar las escenas más duras?

En este cuadro se esconden muchas de las claves que nos hacen creer firmemente que Turok va a romper moldes. Sólo con ver esta pequeña selección de imágenes os podéis hacer una idea de la fuerza que lleva dentro. Con él vais a saber cuánta acción puede desatar N64.

Armas





Comenzaréis sólo con un cuchillo y un arco, pero al final terminaréis con un arsenal de catorce **armas** diferentes. Con rifles, misiles, rayos láser y una explosión devastadora.



Items





Explorar los rincones de cada escenario os llevará a encontrar diversos items. Entre ellos, **nuevas armas**, cajas de municiones, botiquines y llaves para pasar de nivel.



Humanos





Los únicos representantes de vuestra especie no vendrán en son de paz precisamente. Cada enemigo tendrá un **aspecto diferente** y os atacará de una forma distinta.

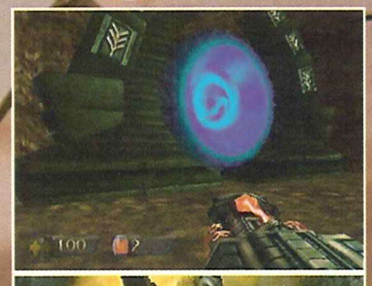
Gore





En Turok asistiréis a escenas muy subidas de tono. Habrá **sangre en abundancia**, e incluso podréis ver en directo cómo los enemigos se retuercen en el suelo mientras agonizan.

Juegos de luz





Explosiones, reflejos luminosos, resplandores, brillos,... Aunque el nivel gráfico será muy alto, el **tratamiento de la luz** se destapará como uno de los aspectos más impresionantes.

Robots





Pues sí, también los robots tendrán mucho que decir en la acción de Turok. Se reservarán para los niveles más avanzados, pero cuando se dejen ver, os **acongojaréis**.

Jefes finales







También os enfrentaréis con un puñado de jefes finales tan impresionantes como el enorme **T-Rex** de la imagen superior. Acabar con ellos os supondrá más de un disgusto.

Dinosaurios









¿Cómo no iba a haber dinosaurios en Turok? Llegaréis a dominar el comportamiento de estos animales. Tanto, que no os sorprenderá ver **cómo se pelean entre ellos**.







Entre el RALLY y el mejor RACER, el cartucho de Imagineer tratará de hacerse un hueco en el competitivo mundo de la velocidad.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP

ES LA ESPERANZA DE LOS FANÁTICOS DEL MOTOR 64





Pilotaremos modelos reales aunque con marcas inventadas, por aquello de los derechos. En todo caso realismo y espectáculo han sido las consignas seguidas por Genki para programar este Multiracing.



En vista de que **Cruis´n USA** parece haber dejado a los americanos tiritando; de que no se ha anunciado un buen cartel de juegos de coches para N64; y de que **Nintendo no concede crédito a este género**, los fieras del motor tendremos que depositar nuestra confianza en **Multiracing Championship**, un espectacular juego de coches que publicará **Imagineer** este verano.

Y saldremos ganando. La promesa es una mezcla explosiva entre lo mejor de dos grandes del motor, el Rally de Sega y el Racer de Namco. Uno por el tipo de circuitos elegido, de arena y barro, y el otro por la estética de los coches que pilotaréis, a lo súper turismos.

Imagineer pondrá en juego en este Multiracing **seis coches** derivados de **modelos reales** aunque sin citar marcas. Estarán los **Alfa Romeo, Opel Vectra, Maximegane de Renault**... que participarán en circuitos gobernados por una climatología adversa, y plagados de obstáculos. Adecuarse a cada desarrollo será posible en la completísima pantalla inicial de opciones, donde podremos equipar nuestro vehículo con las ruedas, el motor o la suspensión que más convenga.

Multiracing está en manos de **Genki**, el equipo de desarrollo que trabajó en **Kileak the Blood**. Una garantía de brillantez en las 3D, aunque el juego sólo tenga **dos vistas de momento** y los polígonos cojeen un pelín. Queda mucho aún, han declarado.



Entre las **OPCIONES** más destacadas estará la posibilidad de **fabricar** nuestro propio **coche** y salvarlo después en la **Memory Card.**

Defiende la tierra con destreza y valor

ACCIÓN y diversión

Podrás jugar con cualquiera de los Power Rangers, incluyendo el nuevo Power Ranger Zeo de Oro.

entretenimiento SIN límite

Arenas movedizas, avalanchas, lluvia de meteoros... ocho niveles en los que tendrás que defenderte de los enemigos.

LA ACCIÓN NUNCA termina

Espectacular diseño de los personajes basados en las figuras de BANDAI AMERICA.

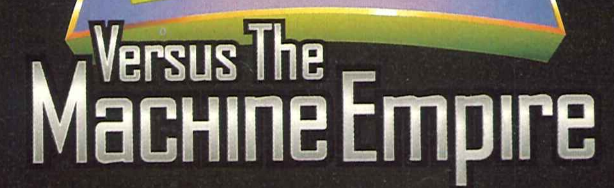
GRÁFICOS SUPERrealistas

Un viaje de ida y vuelta desde los confines de la Tierra hasta los límites de la Luna.

jugabilidad

Compatible con la mayoría de los joystick para una mayor precisión en los movimientos.

SABAN'S POWER RANGERS ZEO™



1 CD-ROM
Windows'95/8MB
Windows 3.11/8MB

A la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática.

Por sólo: 2.995 Ptas.



Bandai Digital Entertainment

UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR



■n64 Human tiene listo su Grand Prix.

FÓRMULA 1 A 64 BITS POR HORA

•No hay licencia oficial, pero los coches serán reales...





Tras los sucesivos malentendidos entre **Human** y **Nintendo**, por fin se ha anunciado oficialmente el lanzamiento de **Grand Prix para N64**. Precisamente por culpa de esos líos, el juego de Fórmula 1 **no contará con los derechos oficiales de la FISA**, hasta el 96 en poder de Human, por lo que la prometida carrera real, será real pero menos. O lo que es lo mismo, tendrá los circuitos de verdad, y los coches, pero con otros nombres, que podremos modificar y grabar en el **Memory controller**.

La carrera ofrecerá un paso de imágenes de **30 frames por segundo**, gráficos simples pero muy detallados, todo **poligonal**, y hasta **22 coches simultáneos** soltando humo. Hablando de los coches, deciros que se ha trabajado especialmente en su **engine de inteligencia artificial**, de forma que cada uno tenga su personalidad en la carrera. El sonido también promete baudios y espectáculo, con **20 melodías diferentes** y todos los rugidos del motor que hagan falta.

■game boy Infogrames ataca de nuevo.

TINTÍN 2 YA TIENE FECHA

•Aún no se sabe quién va a encargarse de su distribución.



Por lo menos **hasta mayo o junio** no tendremos **Tintín y El Templo del Sol** en versión portátil. Así nos lo ha confirmado el **responsable de Infogrames** en España, Eric Chulot, durante su visita a nuestra redacción. El juego, que ha sido desarrollado por el grupo catalán **Bit Managers**, está prácticamente terminado; sólo los últimos retoques y el proceso de fabricación en Japón han forzado este pequeño retraso. Con todo, aún no se sabe quién va a correr con la distribución de este pedazo de juego. Los candidatos son **Nintendo España**, cuyo personal en estos momento evalúa el producto, y **Arcadia**, que ya se encargó de la versión de Super Nintendo. Pronto tendremos más noticias.

■manga La TROMA se une a la fiesta.

FRENÉTICO RITMO DE LANZAMIENTOS MANGA

•Ya a la venta los nuevos episodios de Street Fighter II V.

Si hace poco que te has pasado por tu centro manga habitual, habrás visto unas cuantas novedades bastante interesantes publicadas por **Manga FILMS**. Te habrás fijado en la primera entrega de **SAILOR MOON** (tres episodios), y en **VISIONERY**, una producción muy subidita de tono; y por supuesto no le habrás quitado ojo al segundo capitulo de **SF II V** (tres episodios).

Pues bien, ahora, además de estos títulos, también podrás comprar la tercera entrega de STREET FIGHTER II V y la segunda de VISIONERY. Y presta atención, porque Manga Films acaba de poner a la venta de forma simultánea dos entregas de **EL VENGADOR TÓXICO**, una producción de la TROMA al más puro estilo descarnado de las series B. Su protagonista es Toxi, un ex-conserje transmutado en horroroso héroe americano.

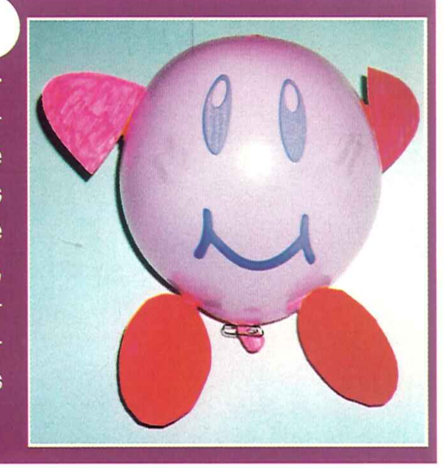
El P.V.P de todos estos filmes es de **1.995** pts, excepto El Vengador 2, que cuesta **2.995** pts.

QUE SE ACABA LA PROMOCIÓN DE LOS MARIOS...

*Está siendo un **éxito sin precedentes**. Nintendo España prevé que para cuando la campaña finalice habrán sido enviados unos **20.000 regalos**, lo que más o menos equivale a 50 millones de pesetas. Y la campaña finaliza precisamente el **30 de abril**, así que queremos recordarte que si estás coleccionando Marios, procures enviarlos antes de esa fecha... o te quedarás sin premio.*

EL GLOBO GANADOR

¿Os acordáis del **concurso** que publicamos en el **número 48** de la revista? Si hombre, aquél en el que Nintendo os proponia decorar un globo de Kirby. Pintarle las orejas, ponerle sus botitas... Pues bien, ya tenemos ganador. Mejor dicho, Nintendo ha elegido artista. Se llama **Alfredo Gran Sanchiz**, es de **Monóvar, Alicante**, y aqui os ofrecemos una muestra de su trabajito. Enhorabuena, chaval, te llevas un montón de premios. Ya sabes, **todos los regalos de la promoción Marios** y tres explosivos cartuchos de Kirby.



confirmación Quake llegará a N64.

ID SE PONE DE NUEVO EN MANOS DE MIDWAY

•Finales de 1997 es la fecha elegida.



Midway ha confirmado lo que todo el mundo ya daba por hecho: habrá **versión de Quake para Nintendo64**. Será precisamente esta compañía americana la que se encargue del trabajo; **Id ha quedado muy satisfecha con la versión de DOOM** para la consola de Nintendo y no ha dudado en ofrecerle al mismo equipo su último proyecto. Eso sí, antes han dejado claro que este desafío es mucho más complicado. **Quake es hoy por hoy el rey del arcade subjetivo**, y su entorno real en 3D y los niveles, inmensos, que le dan vida, le convierten en un **juego difícil de versionar**. En Midway no le temen a nada, y ya se han apresurado a comentar que *anti-aliasing* va, *goraud shading* viene, diseñarán una producción espectacular que estará muy por encima de lo mostrado por cualquier PC. Toma ya.



Quake (pantalla PC)

n64 Nuevas imágenes de Yoshi's Island.



EL JUEGO DE LAS 2 DIMENSIONES Y MEDIA

•Nintendo ha apostado por la jugabilidad.



Además de publicar nuevas pantallas de **Yoshi's Island 64**, Nintendo Japón ha explicado qué es eso de las **2,5D** y por qué se ha elegido esta fórmula gráfica para diseñar el juego. Veréis, 2,5D significa **dos dimensiones** apoyadas en **perspectivas que simulan 3D**, y en elementos, como los protagonistas, que se modelaron en 3D. ¿Y por qué se ha hecho así? Pues para **mantener la jugabilidad del cartucho**, eligiendo una fórmula que da a los programadores mayor **libertad para trabajar en los decorados** y para incluir efectos y colores imposibles para un juego 3D. Echad un ojo a las pantallas y disfrutad de la **riqueza de tonos y brillos**. No hay nada igual...

concurso Se llevaron una Nintendo64

JUGADORES DE VERDAD

•Resultado del Desafío TOTAL planteado por Nintendo



Antonio Mora, Oliver Gallego, José M. Rodríguez y Héctor Bombín, en este orden en la foto, posan con sus diplomas de "Jugadores de Verdad".

Los chavales que veis en la foto respondieron a las mil maravillas al reto que les propuso Nintendo España en su Desafío Total. Fueron los mejores jugando con Winter Gold, Tetris Attack (SNES y GB) y Galaga. Y por eso se han llevado cada uno una N64, el diploma oficial y nuestras correspondientes felicitaciones. Y por eso también nos dieron una paliza "jugable" a los de la prensa durante la gran final que se disputó el 25 de enero en las oficinas de Nintendo.

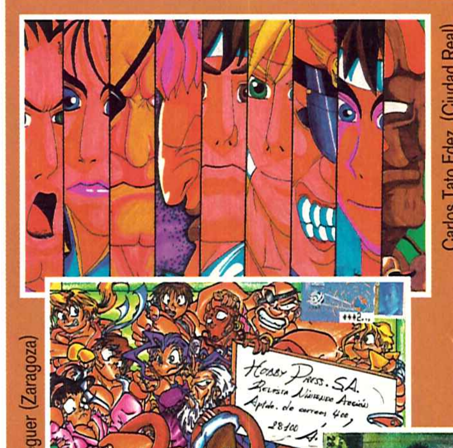
GANADORES DEL CONCURSO DE DIBUJO STREET FIGHTER ALPHA 2

Nos hubiera gustado regalaros la bici a todos. Pero bueno, resulta que sólo teníamos regalos suficientes para estos afortunados:

GANAN UNA MOUNTAIN BIKE:

Raúl Gil Pérez (Barcelona)





Carlos Tato Fdez. (Ciudad Real)



Laura Pérez Seguer (Zaragoza)

David Bosch March (Gerona)

Francisco Martínez Segura (Albacete)

GANAN UN PACK DE PELÍCULAS STREET FIGHTER + UN MANDO ESPECIAL SF II.

M. Calabria Abad................Madrid
B. Caballero Barrero..........Madrid
C. Caballero Barrero ....Madrid
I. Coello López.............Guipúzcoa
J. Pons Martínez ....Castellón
P. Dosda Peris................Castellón
G. Jiménez Sánchez...........Madrid
J. M. Hernández Arias..Barcelona
A. Sbert Llull.....................Baleares
J. Mayor Velasco................Madrid
J. Román Puche..............Albacete
M. A. Melantuche ....Madrid
D. Sánchez Pérez ....Madrid
F. J. López Lujan.............Albacete
C. Badás Atienza...........Valladolid
R. Hurtado Parra................Madrid
M. M. Quelle García ....Málaga
J. L. Platero Pérez...........Valencia
C. Fernández Angel............Sevilla
J. E. Tabernero Muñoz....Albacete
D. García Cebrián............Asturias
J. Fernández López................León
M. Garrocho Domínguez...Huelva
J. Lara Liébana....................Madrid
J. M. Laguna Mañas.........Valencia
J. Ponsoda Navarro ....Alicante
A. Rdguez. Fernández ....Cádiz
F. Bañón Forte.....................Murcia
R. García Pérez.....................Cádiz
A. Gil Pérez....................Barcelona
I. González Santamaría......Málaga
D. Jerez Guerrero ....Alicante
A. Salmerón Rodríguez.....Almería
F. Espinal Morán.....................León
V. Martínez Carrillo ....Barcelona
O. López López ....Lugo
E. Trouche Tortosa ....Madrid
M. Furnier Gibello..............Madrid
D. Siles Canet................Barcelona
M. Valencia Simón.............Madrid
R. García Ferre................Valencia
A. Jerez de Loma...............Madrid
B. Domínguez Barroso ......Madrid
R. Santana Suárez ..Gran Canaria
I. Calleja Martín.............Barcelona
F. Carrascosa Higueras.....Madrid
V. García Gómez..............Alicante
J. Rdguez. Rodríguez....Barcelona

GANAN UNA PELÍCULA DE STREET FIGHTER II V:

R. Cano López ....Almería
L. Barrera Ramos.............Asturias





KRONICAS DE

Cuando Ed Boon y John Tobias tuvieron la idea de crear un arcade de lucha, nunca imaginaron que estaban a punto de iniciar una de las series más legendarias y con más seguidores en la historia del videojuego. Esta es la crónica del fenómeno Mortal Kombat "doméstico", desde el primer juego que vio la luz para Super Nintendo hasta la trilogía de Nintendo64 que ya está a la venta en Estados Unidos.

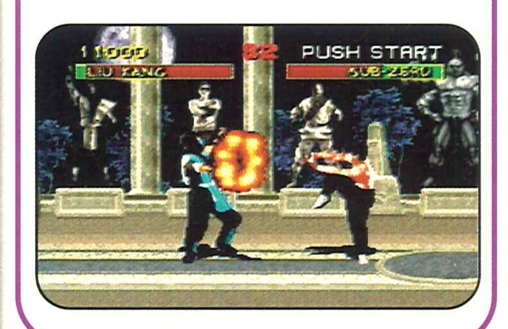
MORTAL KOMBAT



Estos son los siete personajes pioneros que aparecian en el primer juego de la serie para Super Nintendo. Goro y Shang Tsung eran sus últimos rivales en el modo historia.



Las fases de bonus constituyen una de las mayores curiosidades de MK, porque no han vuelto a repetirse en ninguna de las entregas posteriores. ¿Os acordabais de ellas?



Durante nueve generaciones, el torneo Shaolin de artes marciales, más conocido como Mortal Kombat, estuvo dominado por el mejor guerrero del Ultramundo: el principe Goro, lugarteniente de Shang Tsung. Sin embargo, una nueva generación de luchadores se unió para vencer al mal...

SEPTIEMBRE, 1993

Johny Cage, Kano, Liu Kang, Raiden, Scorpion, Sonya y Sub Zero formaron el plantel del primer MK de SNES. El cartucho hizo temblar los cimientos de la consola por sus digitalizaciones, por la crudeza de sus Fatalities y también por la no inclusión de la sangre en la versión final.

Liu Kang fue el nuevo campeón, frustrando así los planes de Shang Tsung, aunque más tarde se supo que el hechicero actuaba por orden de su maestro Shao Kahn. Pronto, Liu Kang y sus camaradas fueron transportados de nuevo al Ultramundo para competir en un segundo torneo...

OCTUBRE, 1994

Tras el impacto del primer MK, la sangre corria libremente en la segunda entrega. El número de elegidos para dar réplica a Shao Kahn se elevó hasta doce, lo que nos permitió pelear con gente como Jax, Kitana, Kung Lao, Mileena, Baraka y hasta Shang Tsung, rebajado ahora de jefe final a personaje seleccionable. MKII supuso también la aparición de dos nuevos movimientos finales: Babalities y Friendship Moves.

guinda a una serie legendaria

MORTAL KOMBAT





La plantilla del segundo Mortal Kombat se amplió hasta reunir a doce personajes seleccionables. La sangre que brotaba tras cada golpe ya no escandalizó a nadie, así que lo más impactante fue la presencia de dos finales más: Babalities y Friendship Moves.

MORTAL KOMBAT II





El Emperador del Ultramundo fue nuevamente derrotado, pero trazó un oscuro plan de venganza. Hace 10.000 años, Shao Kahn tenia una reina llamada Sindel. Los sacerdotes de las tinieblas, liderados por Shang Tsung, conjuraron su espiritu para que se pudiera reencarnar en los confines de la Tierra. Esto permitió a Shao Kahn atravesar las puertas dimensionales para reclamar a su reina, con lo cual tenia via libre para conquistar definitivamente la Tierra...

DICIEMBRE, 1995

La versión de MK3 para Super presenta los mejores gráficos de la serie. Esta vez, el número de participantes subió hasta 14, y debutaron Nightwolf, Sindel, Kabal, Stryker, Cyrax y Sektor.

Esta reunión de luchadores nos dejó una nueva forma de acabar los combates: los Animalities.

Una vez en la Tierra, Shao Kahn convirtió el planeta en una parte del Ultramundo, eliminó toda vida humana y se apoderó de las almas. Pero las

	Personajes	Fatalities	Babalities	Friendship	Animalities	Brutalities	Combos	Kombat Kodes	Torneo	Endurance Rounds	Bonus
MK	7	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI
MK II	12	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO
MK 3	14	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	NO
UMK 3	23	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO
MK Trilogy	26	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO



Mortal Kombat 3



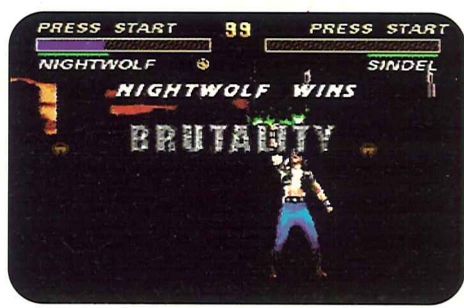




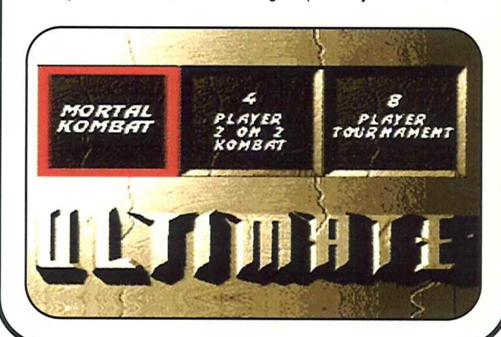
Gráficamente, éste es para muchos el mejor cartucho de todos. La calidad que alcanzaron las digitalizaciones de los personajes marcó el punto más alto de todas las entregas en 16 bits.

Ultimate MK 3





El último capítulo basa su mayor atractivo en la masiva acumulación de luchadores. Están casi todos los que habían aparecido antes, incluidos antiguos personajes secretos.



de los luchadores elegidos para representar a la Tierra en el nuevo torneo se resistían a su poder. Shao Kahn mandó entonces un ejército de feroces guerreros para acabar con ellos...

DICIEMBRE, 1996

Ultimate MK3 ha conseguido reunir a más personajes que nunca, 23, incorporando a la plantilla inicial a antiguos personajes ocultos como Smoke o Noob Saibot. Aunque el cartucho pierde un poco de definición gráfica, esto se compensa con la aparición de nuevos escenarios y del impresionante torrente de golpes que son los Brutalities, la nueva manera de ejecutar los Finish Him!

UMK3 ha sido la última edición del torneo en 16 bits. La serie ha tomado una nueva dimensión. El intento final de Shao Kahn por hacerse con el control de la Tierra tendrá lugar en Nintendo64...

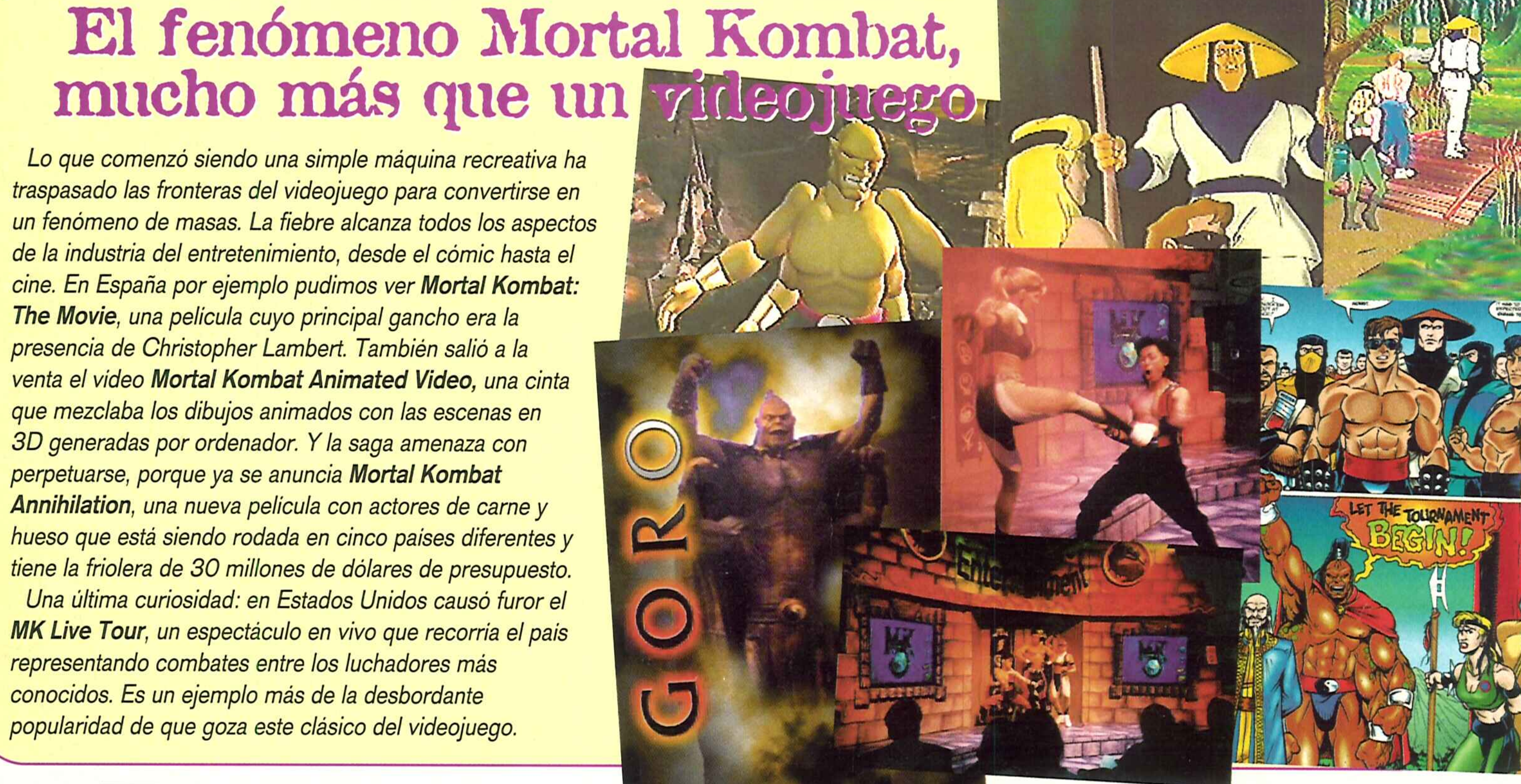
AÑO DEL SEÑOR, 1997

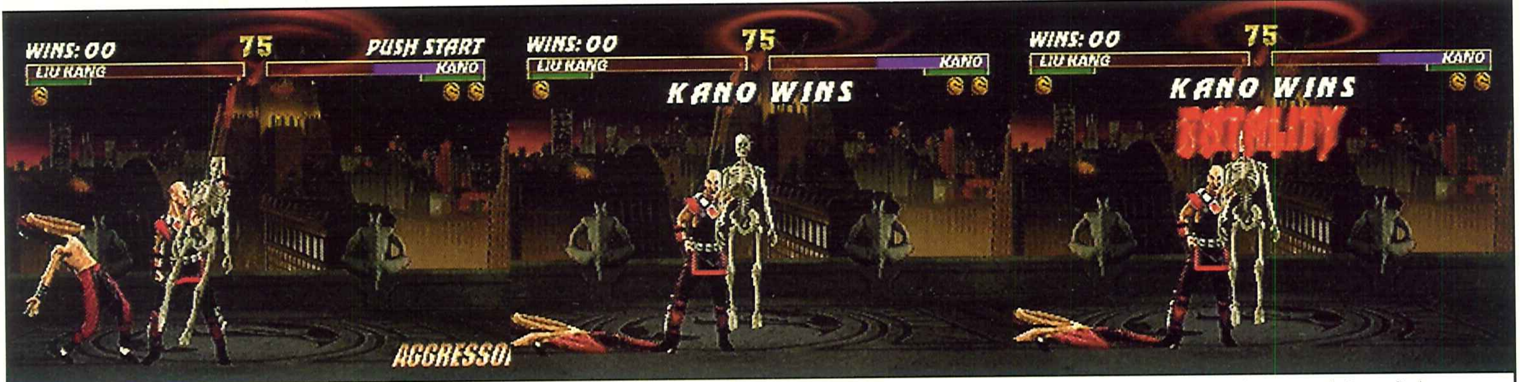
En Mortal Kombat Trilogy se dan cita 26 luchadores, todos los que han aparecido en las versiones anteriores, en busca de la victoria en el mejor Torneo Shaolín de la historia. Están todos los golpes, todos los finales, una nueva barra que mide el nivel de agresividad y nada menos que 27 escenarios en los que combatir. A la derecha tenéis las primeras imágenes de una batalla que ya ha comenzado en USA (desde diciembre a la venta), pero no sabemos si o cuándo llegará aquí.

El fenómeno Mortal Kombat, mucho más que un videojuego

Lo que comenzó siendo una simple máquina recreativa ha traspasado las fronteras del videojuego para convertirse en un fenómeno de masas. La fiebre alcanza todos los aspectos de la industria del entretenimiento, desde el cómic hasta el cine. En España por ejemplo pudimos ver ***Mortal Kombat: The Movie****, una película cuyo principal gancho era la presencia de Christopher Lambert. También salió a la venta el vídeo* ***Mortal Kombat Animated Video****, una cinta que mezclaba los dibujos animados con las escenas en 3D generadas por ordenador. Y la saga amenaza con perpetuarse, porque ya se anuncia* ***Mortal Kombat Annihilation****, una nueva película con actores de carne y hueso que está siendo rodada en cinco países diferentes y tiene la friolera de 30 millones de dólares de presupuesto.*

Una última curiosidad: en Estados Unidos causó furor el ***MK Live Tour****, un espectáculo en vivo que recorría el país representando combates entre los luchadores más conocidos. Es un ejemplo más de la desbordante popularidad de que goza este clásico del videojuego.*

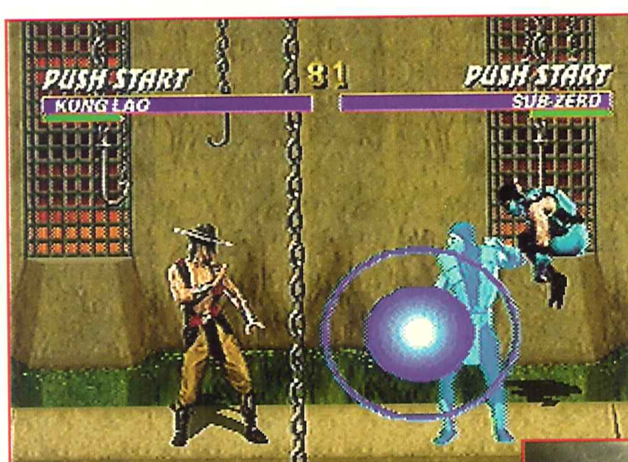


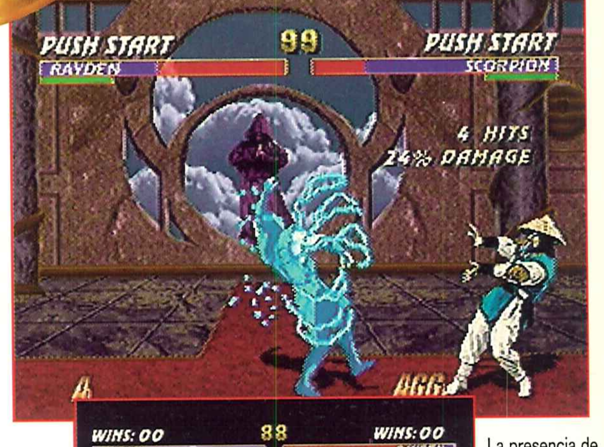


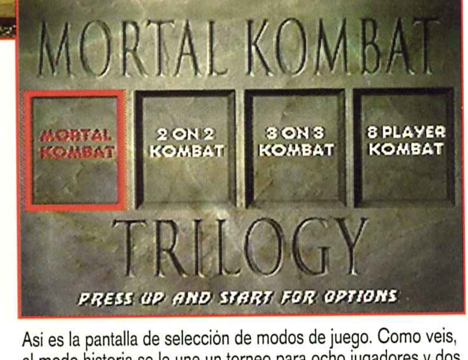
Si la contundencia de los fatalities era ya excesiva para muchas mentes "delicadas" en el primer juego de Super Nintendo, imaginaos lo que puede ser ahora uno de estos movimientos finales ejecutado con toda la fuerza que es capaz de poner en circulación la nueva máquina de Nintendo. Esta tira es sólo una pequeña muestra del amplio repertorio de explosiones, desgarramientos, ejecuciones sumarias y demás lindezas de que son capaces los 26 personajes de Mortal Kombat Trilogy. Aunque Liu Kang no opine lo mismo, es una gran noticia para los fans de la serie.

Mortal Kombat Trilogy

La trilogía final de Mortal Kombat ya está disponible para Nintendo64 en Estados Unidos, pero no está nada claro que se vaya a distribuir en España.

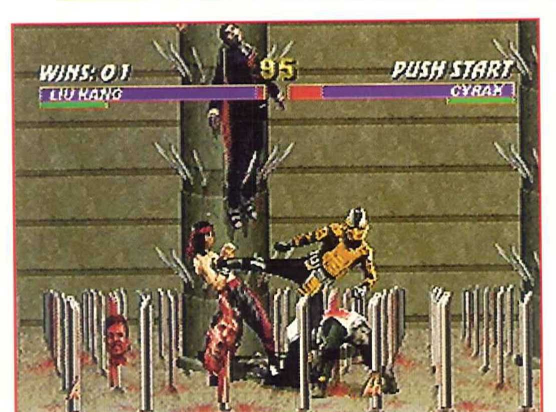






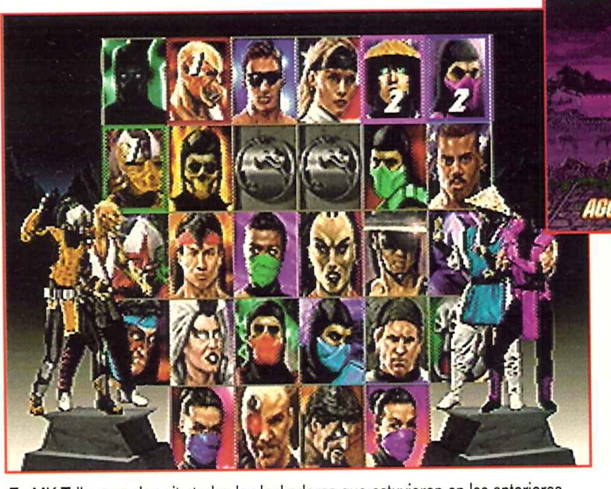
Así es la pantalla de selección de modos de juego. Como veis, al modo historia se le une un torneo para ocho jugadores y dos enfrentamientos en equipos de dos o de tres luchadores.

La presencia de 26 luchadores dispara el número de golpes ejecutables. También hay una nueva barra para medir el nivel de agresividad (izquierda).



En la última entrega de Mortal Kombat para Nintendo no se ha incluido ningún movimiento final nuevo. Siguen los fatalities, babalities...





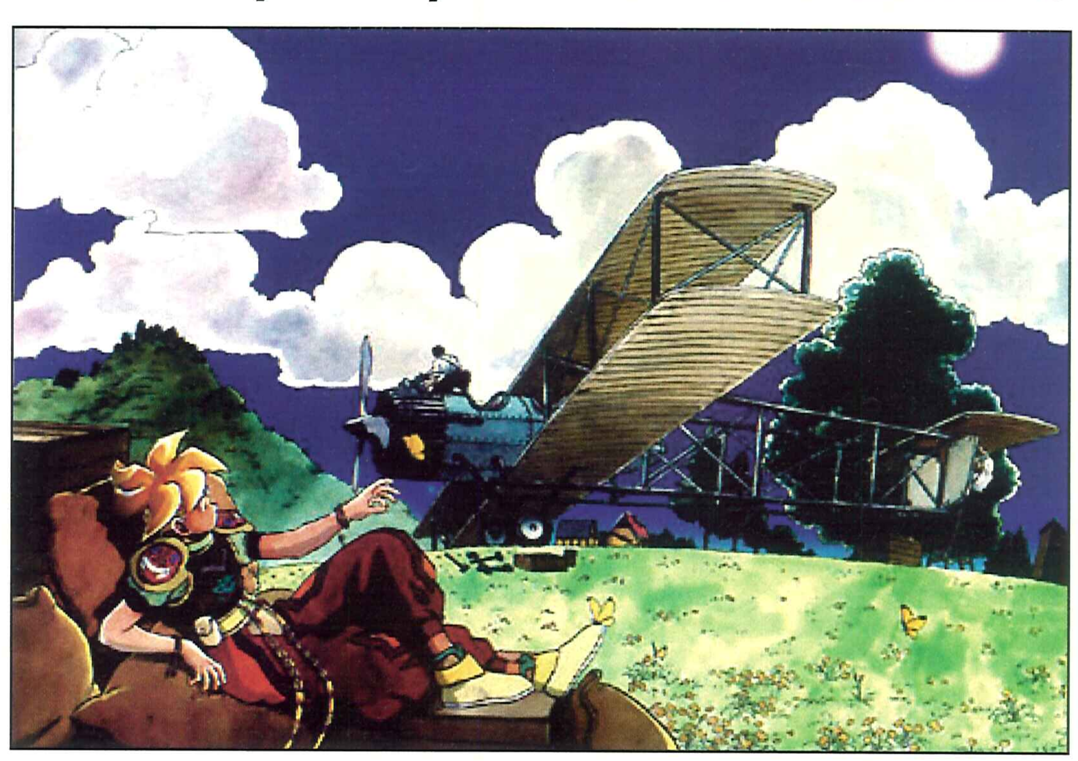
En MK Trilogy se dan cita todos los luchadores que estuvieron en las anteriores entregas. La pantalla de selección de personaje está así de superpoblada.

El cartucho Mortal Kombat Trilogy nos ha sido cedido por la tienda de videojuegos Dream Games.

Super Nintendo / 32 Megas / Nintendo-Enix / RPG / Abril

TERRANIGMA / *Todo listo para el próximo RPG en castellano*

Nintendo sigue viéndole futuro a los RPG traducidos al castellano. Y para el próximo lanzamiento se ha buscado una inmejorable compañera de viaje: Enix, sin duda la mayor potencia del género.



Nuevas aventuras en el planeta Rol

Ya podéis ir sacando vuestro traje de aventurero del armario, porque la Super está a punto de añadir un nuevo nombre a su ya apreciable lista de juegos de Rol. Nintendo se ha fijado de nuevo en **Enix (Illusion of Time)**, una de las compañías con más tradición en el género, para que le cargue las pilas a la legión de aficionados españoles que se derriten cada vez que oyen hablar de **RPG en castellano**. El título elegido será **Terranigma**, un juego que ya os presentamos en primicia en el número anterior y que ahora, después de unas cuantas horas más de partida, nos ha desvelado sus secretos más íntimos (y que a nadie se le ocurra pensar mal).

Su argumento no diferirá mucho de lo que es habitual en los juegos de rol: contará **la historia de un chaval** (vosotros le pondréis el nombre) que debe iniciar un **largo viaje para salvar su mundo**. Hasta ahí todo bastante normalito, aunque resulte obligado decir que la trama dará un montón de vueltas y se irá enredando antes de llegar al final. Además, nuestro protagonista destacará por estar perfectamente preparado para enfrentarse a la vida moderna: no sólo dispondrá de la habitual batería de **armas, escudos, hechizos y pócimas sanadoras**, sino que también será capaz de **saltar, escalar** y hasta realizar **ataques especiales** cuando la ocasión lo requiera. De aquí se deduce que la **acción va a ser un componente muy importante** del juego, y que **en los combates no habrá turnos** que valgan, sino intercambios de golpes del tipo "modosito el último".

¿Y los **gráficos**? Extensos, variados y preciosistas por este orden. **Extensos** por aquello del viaje y de lo largos que se os harán algunos tramos, especialmente si son **laberintos** de los que no sabréis salir. **Variados** porque visitaréis los cinco continentes, y eso da para ver paisajes de todo tipo. Y **preciosistas** por el impresionante aspecto que van a tener ciertas escenas, como la intro o algunas animaciones puntuales. Habrá incluso **modo 7** cuando os desplacéis de un lugar a otro, con lo que Terranigma será casi tan atractivo de jugar como de ver. Tenedlo muy en cuenta si estáis pensando en el próximo cartucho que os vais a comprar. Es un gran candidato, cuando salga.





La evolución del personaje irá en paralelo con el avance. Esto incluirá el paso de un nivel de experiencia a otro superior, la adquisición de puntos de fuerza o el hallazgo de nuevas armas.

La **historia** de un planeta que tenía mundos...

Este jovenzuelo *que posa para la revista junto a su* ***amiga Naomi*** *será el* ***personaje principal*** *de Terranigma. La historia del juego girará en torno a dos mundos que conviven en un sólo planeta. En el mundo exterior, el choque entre dos fuerzas opuestas acabó con todo rastro de vida.*

Mientras que en el ***mundo interior*** *sólo queda en pie el* ***pueblo de Crysta****, donde habita nuestro protagonista. Tras una serie de acontecimientos, el joven emprenderá un largo* ***viaje en el tiempo*** *para resucitar la vida en el planeta. Esto incluye la reaparición de continentes, el renacimiento de las formas de vida y el restablecimiento de la civilización. El viaje promete ser apasionante.*



Este extraño animal os guiará por las habitaciones en las que guardaréis las armas, corazas y el resto de ítems. Por supuesto, podréis entrar en ellas cuando queráis.







En otros RPG, vuestro personaje prácticamente se limitaba a avanzar y golpear. En Terranigma también os tendréis que acostumbrar a ver cómo el protagonista tiene que saltar alguna plataforma.

Una de las **grandes**

Tras el nombre de ***Enix*** *se esconde una de las* ***compañías con más solera*** *dentro del campo de los RPG. Aquí en España es conocida principalmente por* ***Illusion of Time****, pero en Japón cuenta con varios títulos instalados en el Olimpo de los juegos de Rol más clásicos. Entre ellos destaca especialmente la* ***serie Dragon Quest****, que desde el día que pisó la NES no ha parado de cosechar éxitos y ha sido capaz de inspirar libros de comics, figurillas de sus protagonistas e incluso dibujos animados. En vista de su excelente acogida, no es raro que se espere con avidez un nuevo capítulo para N64.*

Otros títulos de su biblioteca para Super Famicom dignos de ser mencionados son ***7th Saga****,* ***Brain Lord****,* ***Ogre Battle****,* ***Soul Blazer*** *o el más reciente* ***Dark Half****. Con un historial asi a sus espaldas, es de esperar que Terranigma haga honor a sus predecesores y nos haga pasar ratos deliciosos frente a la pantalla.*

¿El mejor RPG que llega a España después de Zelda? Ya queda poco tiempo para comprobar si Terranigma se merece los elogios que ha recibido.







Los combates enfrentarán vuestros puntos de energía con los del rival. Con cada golpe le restaréis una cantidad determinada, aunque sea un jefe final como éste.







El protagonista podrá realizar ataques especiales mediante una combinación de botones. En este caso no le ha salido demasiado bien, porque un hechizo del enemigo le ha inmovilizado.

Llega el SUPERDOOM.

Aquí os ofrecemos las últimas informaciones sobre la versión para Nintendo64 de DOOM.





La opinión de la crítica americana es que este DOOM será muy superior al resto de los Dooms para consolas.







Las PUERTAS

Id se ha asegurado de que DOOM 64 sea exactamente como se les había metido en la cabeza. Tras dos semanas de *testeo* en las oficinas de San Diego, al juego ya no le queda más que decir. Ahora nos toca hablar a nosotros, y por lo visto no podemos decir más que maravillas del arcade que va a hacer temblar los cimientos de Nintendo64.

ID ha dictado las órdenes y Midway las ha convertido en códigos y gráficos. Los dos, buenos colaboradores, se han repartido las preocupaciones y harán lo propio con los elogios, que empezarán a caer en cuanto el juego esté a la venta, parece que en marzo en Japón.

El trabajo ha sido intachable. Más que una conversión del DOOM original, el de PC para más señas que tiene ya unos añitos de vida, el juego para la 64 será un nuevo Doom, un superdoom en el que prácticamente estará todo por descubrir. Nuevecito. Desde los niveles, con 24 escenarios nunca vistos de los 30 en cartel, hasta las armas, diseñadas en exclusiva para esta versión, y ni se sabe cuántos enemigos que no reconoceréis.

Jugabilidad por estética

El coeficiente de acción no se ha tocado. Eso no cambiará por nada del mundo porque no hay tregua en este aspecto. De hecho, ID ha potenciado este factor en perjuicio de la estética, lo que les ha movido a prescindir de los polígonos para los gráficos de los enemigos (como ocurre en Turok), donde han utilizado sprites renderizados. Está claro. Así se reservan parte de la potencia del procesador para dar caña a los escenarios y por otra parte pueden simultanear la aparición de monstruos con cerca de 60 presencias en pantalla. ¡60 enemigos a la vez, habéis oido eso! El sprite, diréis, conduce al final a la ensalada de pixels. Buen razonamiento, pero para eso la consola está dotada de una tecnologia increible que hay que saber aprovechar. En Doom 64, el *anti-aliasing*, el *Mip-mapping*, el *Z-Buffering* y todas esas palabrejas extrañas que ya dominaréis estarán a la orden del día. No habrá incómodas pixelaciones (bueno, unas pequeñitas, siempre que os acerquéis más de la cuenta), ni tampoco ralentizaciones cuando la pantalla supure personal (30 frames por segundo, suavidad en el movimiento). Toda la técnica disponible traba-



24 niveles de los 30 en cartel serán absolutamente nuevos. Armas y enemigos también presentarán novedades.





GUERRA A DOOM. TODOS A POR ÉL.

***Con DOOM nació un género**, afiebrado y violento, que se ha adueñado de los ordenadores y amenaza con las mismas en consolas, especialmente en la última máquina de Nintendo. El genuino programa de ID Software, pionero(s) en la materia del arcade 3D subjetivo, fue el detonante. Pero el tiempo trajo muchos más detonantes, sobre todo en PC, y ahora vamos a comérnoslos todas, fruto del **trasvase CD Rom-64 bits**. Antes de que el juego que ha programado Midway vea la luz, otro de los 3D más nombrados últimamente, **Turok, de Acclaim**, aparecerá con la modernidad de las tres dimensiones como argumento de venta. Será un buen rival, de momento el único que no está marcado por el PC, aunque al final termine cediendo a la tentación. El resto de rivales tiene nombres y apellidos muy familiares. Por ejemplo, **Hexen 64**, de Raven, o **Quake** (oficiosamente conocido por Doom 3), que es la monda lironda, también se darán un garbeo por estos pagos. Otros candidatos al trono serán **Duke Nukem 3D**, el juego de 3D Realms que convertirá Software Creations; **Unreal**, del que se encargará DMA Design con el código de Epic; y **Prey**, un juegazo de Apogee que también estará en 64 bits. Entre todos éstos, y alguno más, se lidiará una batalla que seguramente no dará ganador, pero si muchos perdedores.*

del INFIERNO están a punto de abrirse

jará para evitarlo. Y mientras, os perderéis entre los laberintos imposibles, inventaréis trampas, descubriréis puertas y teletransportadores secretos, en fin, alucinaréis como nunca.

Lo único que hemos de lamentar es que finalmente no se haya optado por la opción *multiplayer*, la de los cuatro "doomnianos" en pantalla, a la vez. Los de Midway dicen que sería como desinflar las sensaciones del juego. Lo cierto es que a pantalla completa Doom será brutal, vendrá cargado de sangre y no habrá tijeras ni censuras (al menos en este momento) en ninguna parte. Ya veis que no será el cartucho más indicado para las edades digamos tiernas; de hecho, con Doom, Nintendo le tirará los tejos a un sector de público al que no había llegado con sus lanzamientos iniciales para la consola. Más mayorcitos y mucho más familiarizados con un tipo de juego tirando al PC. Por cierto, que olvidaos de la versión ésa para ordenador y también de las que han salido para otras consolas (incluidas las últimas), la crítica americana es unánime en este sentido. Este Doom dejará al resto de Dooms a altura del "betoom".



La acción salvaje de DOOM permanecerá inalterable; ha sido fundamental la decisión de elegir sprites renderizados para los gráficos de los enemigos, y no polígonos.



TAMBIÉN GOLPEARÁ EN NINTENDO 64



El botón 3D de Wargods permitirá que nos desplacemos por cualquier lugar del escenario con absoluta libertad.

Wargods no será un juego de lucha más que añadir al catálogo. En realidad tiene todas las papeletas para convertirse en EL juego de lucha para N64. Si todo sale como Eurocom ha prometido, este arcade dará sopas con onda a los míticos Killer Instinct o MK Trilogy.



El juego estrena la tecnología Digital Skin, un sistema que simplifica el paso de modelos 3D digitalizados a la pantalla.

El **ORE** es un **metal increíblemente poderoso** que puede **devolver la vida a los muertos** o dársela a los seres inanimados. Bien, pues este ORE era el cargamento de una extraña nave que hace billones de años se estrelló en la Tierra. Ese mismo tiempo después, un grupo de humanos descubrió su existencia y también de lo que era capaz: **fabricar dioses**.

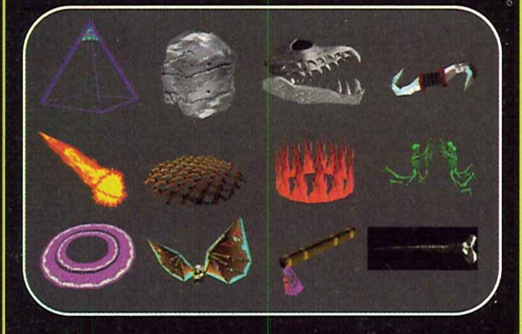
Los **10 luchadores** que protagonizan Wargods han tenido contacto con el ORE y ahora están buscando más o simplemente quieren purgar sus penas. En todo caso, como en los Inmortales, sólo puede quedar uno, así que no queda más remedio que fustigarse y que gane el mejor.

Este argumento tan chulo es el punto de partida de un fenomenal arcade de lucha que tras su paso por los arcades está siendo convertido a Nintendo64. Creado por MIDWAY, en la compañía se precian de que es el **primer arcade genuinamente 3D** que se ha visto. No es el único de lo que pueden sentirse orgullosos. Su trabajo gráfico, con el estreno de la tecnología **Digital Skin** y la calidad y nitidez en el detalle de fondos y personajes, es también para quitarse el sombrero.

Más allá de las 3D

Ese concepto se lleva también la palma a la hora de jugar. Midway ha roto moldes en este aspecto. **Pulsando el botón 3D**, podemos desplazarnos por cualquier lugar del escenario (que no de la pantalla). Este grado de libertad asegura un **nivel de realismo impresionante**. Y si a esto le añadimos que los personajes disponen de un arsenal a tope de armas, que hay **mil millones de**

Los items de Wargods



Se está **trabajando imagen por imagen**. Desmenuzando el arcade y reconstruyendo, si hace falta, cada objeto. Aquí tenéis una pequeña **muestra de las armas, bichos** y otros elementos que encontraréis a lo largo de cada pelea en Wargods.



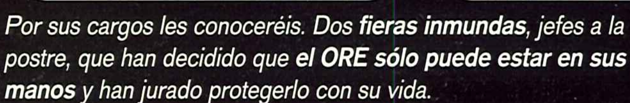



•**Eurocom Developments se está encargando** de la conversión de la recreativa de Midway, que estará lista este verano.

•**Nos han asegurado que estarán todos los personajes** y movimientos, hasta los más secretos, del arcade.



EXOR THE BOSS

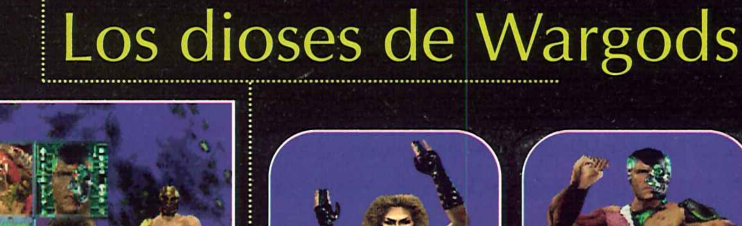

*Por sus cargos les conoceréis. Dos **fieras inmundas**, jefes a la postre, que han decidido que **el ORE sólo puede estar en sus manos** y han jurado protegerlo con su vida.*

TAK

*El rey de aquel reino amenazado **escondió el ORE dentro de un ídolo**. Y el ídolo volvió a la vida como vengador de la civilización en aquel tiempo perdida.*



*El samurai descubrió el poder del ORE en la víspera de una gran batalla: Causó tal masacre que decidió **contener ese poder**. Ahora es su misión.*



Los dioses de Wargods



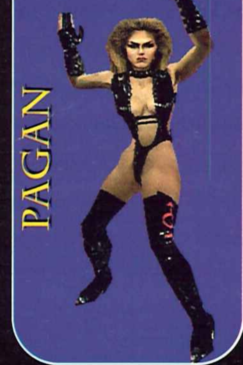
Wargods es el primer arcade de lucha genuinamente 3D. Y tal y como apareció en los arcades vía Midway, así llegará a Nintendo 64 de la mano del equipo de programación Eurocom Developments.

combos, fatalities, movimientos finales, y que abunda la sangre y la violencia, no nos queda más remedio que hablar de espectáculo.

Bien, pues todas esas cosas estarán presentes en una versión N64 que promete más que fidelidad al arcade. **Tim Rogers**, líder del proyecto en Eurocom Developments, ha dejado claro que no faltarán ni personajes ni golpes a la cita, y que también tendremos nuestro botón 3D. Lo que viene os lo decimos nosotros, que lo hemos visto: El tamaño de los gráficos será igual de enorme, los movimientos también fluidos, en tiempo real, y tendremos **rotaciones a 360 grados** en un campo de batalla ajeno al pixel o al desenfoque.

El sistema de golpes seguirá igual de combativo. Tirando de combos y aprovechando un juego de cámaras para disfrutar de infinidad de planos.

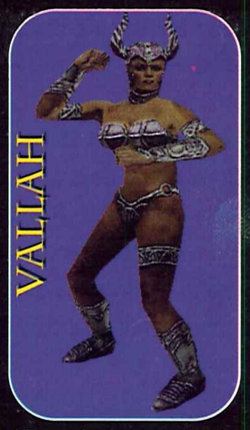
Todo **se desarrollará muy rápidamente**, lo que aparte de no permitiros ni un momento de descanso, os obligará a aguzar los reflejos. Pero bueno, de todo esto **ya hablaremos cuando el juego, que llegará vía GTInteractive este verano**, esté disponible. Ahora, memorizad las imágenes.



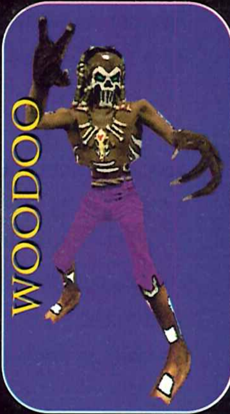
***Experta en magia negra**, invocó al ORE para que aumentara la capacidad de sus poderes destructivos. El ORE le concedió el deseo. Imaginad.*



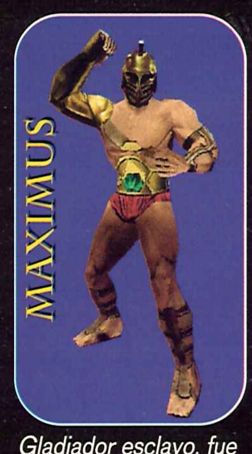
*Unos científicos implantaron **ORE en el androide CY-5**. El androide bebió vida, asesinó a los científicos y ahora sólo busca más ORE.*



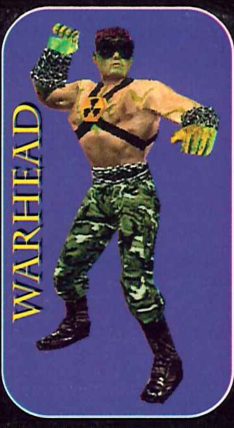
*Una princesa guerrera, una tormenta de nieve en mitad de una batalla, una cueva cargada de ORE, y la princesa que ahora se llama **diosa vikinga**.*



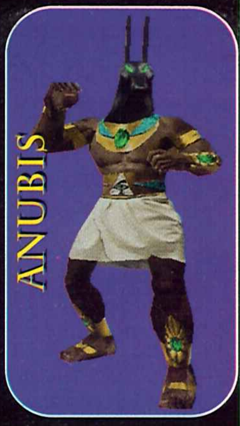
*Fue quemado por su pueblo y arrojado a una antigua fosa que contenía ORE. Ahora ha vuelto a la vida convertido en el **dios zombi**.*



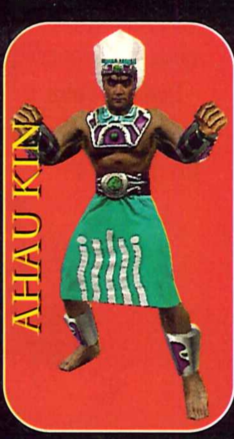
*Gladiador esclavo, fue premiado con ORE en un torneo. Y una vez con él en su poder, asesinó a sus amos. Ahora **lucha para liberar a todos los esclavos**.*



*Exsoldado. Le explotó en las narices una poderosa mezcla de **energía nuclear y ORE**. Quedó recubierto de la sustancia, y convertido en un **súper guerrero**.*



***Ladrón de tesoros**, el saqueo de una cueva en el Valle de los Reyes acabó con un petardazo de ORE y con él destrozado. **Su alma**, sin embargo, **volvió a la vida**.*



*El **malvado sacerdote** descubrió ORE al pie de la fuente de sacrificios de la Tribu. Y preso del deseo, envió a todos en su busca. Al final sólo quedó él. Y el ORE.*

NINTENDO
PARADIGM SIMULATION
64 Megas
Continuaciones infinitas
6 Pilotos
Pila para salvar partidas
4 Niveles de vuelo
Simulador / Arcade

Aire eres, y en aire te convertirás







Combinada la **genialidad de Miyamoto** con la **superioridad técnica de Paradigm**, los **expertos en simulación**, sólo podía resultar esta extraña escuela de pilotos en la que **volar** (y sentir que lo haces) **es lo que realmente importa**. Claro que no es lo único (¿qué sería de nosotros, sino, con un *Flight Simulator* a lo PC?), porque la escuela nos propone **superar una serie de pruebas** que de momento nos acongoja y luego, al final, nos siembra de medallas.

A la vuelo-academia se han presentado **seis chavales** (as) con ganas de hacer paripé. La organización les ha dotado de tres vehiculos (un **ala delta**, un **jet pack** y un **ultraligero**) sobre los que demostrar sus dotes aéreas. Eso en teoría, a la hora de la verdad salen sabiendo latín y preparados para cualquier contingencia.

Eso se debe a que el grado de preparación que se exige es similar al de la academia del FBI donde aprendieron Mulder y Scully. Hay **cuatro categorías de vuelo**, a cada cual más difícil y autoexcluyente, o sea que no se puede pasar a la siguiente si no se tiene aprobada la anterior. Con bronce (suficiente), y si es menester plata, oro o *perfect*. En cada categoría hay diferentes tests que cumplir. La salsilla del juego está precisamente ahí.

Los tests van desde **atravesar anillos** hasta **disparar contra** una serie de **dianas**, pasando por **fotografiar objetivos** prefijados o **empujar un globo de helio** hasta una canasta.

Pero no a la buena de Dios, sino dentro de un tiempo, cumpliendo unas normas, en fin, sometido a unas variables muy exigentes.

Este atractivo argumento se ve potenciado por una **realización técnica intachable** que pone por las nubes las posibilidades de la máquina. **Cada aparato tiene una personalidad diferente** en el aire, unas reacciones que los de Paradigm han sabido reflejar a la perfección. Es **fantástico sentir la fuerza del viento**, los golpes de la nieve, el vértigo de una caída en picado, mientras alrededor cada **isla (hay 4 en total)** ofrece una vida propia, ajena a todo lo que sucede. El **entorno gráfico** es **poligonal**, y pese a lo excelente de su aspecto (merece la pena darse un garbeo para saborear los detalles de cada terreno), lo cierto es





Una de las perspectivas de manejo del jet pack nos permite contemplar la acción desde arriba, y así tener un punto de vista inmejorable de la situación.

Lo que realmente cuenta en este juego es volar, sentir que lo haces. Lo demás queda en un segundo plano.



El ala delta es un pájaro difícil de pilotar. En el aire tiene reacciones sorprendentes, y el aterrizaje ya es para echarse a llorar. Hay que estar pendiente de todo, todo.

Distintas clases *de distintos pilotos*




Beginner class: Un test por aparato, y pocas complicaciones. Basta alcanzar 70 puntos para conseguir el bronce. Todo pasa por atravesar los anillos en un tiempo determinado.






Clase A: Se complica la cuestión. 2 tests por vehículo. Además de lo de los anillos, se os exigirá puntería con el ultraligero. En un tiempo record y con 140 puntos para el bronce.




Clase B: Ostras cómo se pone la fiesta. Nos vamos a los tres tests, y fastidiados ¡eh! Con 240 puntos nos dan plata, lo otro no merece la pena. Sumad un nuevo reto: la fotografía.

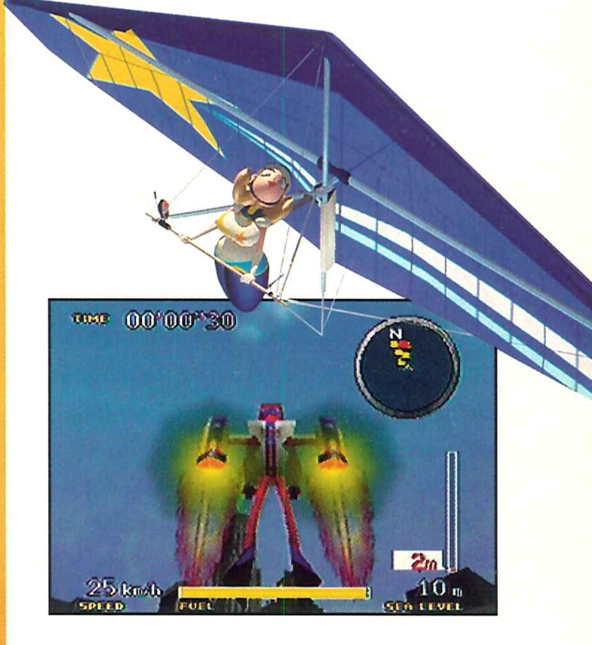




Clase P: P...ara genios del aire. No es que suban los puntos, es que entran los nervios y no das pie con bola. Tres tests también, pero de los de miedo. Se junta todo, fotos, disparos...

nO eStá En acCióN

Falta un modo torneo y un invento para dos jugadores, aunque no sea simultáneo.

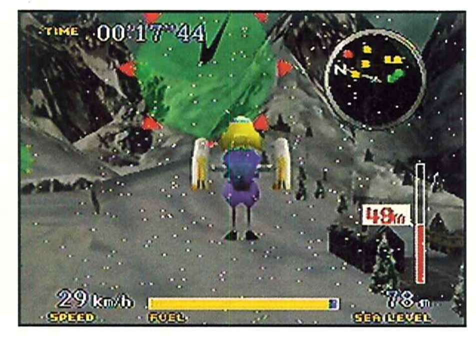


eStá En acCióN

La sensación de volar, que es una experiencia deliciosa sólo para tu Nintendo 64.



Hay varios tipos de anillos. Los azules (o amarillos) dan puntos normales, los blancos (o rojos), bonus. Por eso están colocados en lugares menos accesibles.



El clima también cuenta. En las islas de Pilotwings tan pronto te cueces de calor, como la nieve te impide controlar el jet o te duele la cara del aire. Todo influye.

queda un poco en segundo plano, a expensas del movimiento y del aire. Hay también sitio para unos **márgenes de jugabilidad asombrosos**. El control de los ingenios es un poco picajoso, pero siempre responde a lo que se desea, y ni las pruebas son imposibles, ni nos ponen trabas para repetirlas cuantas veces haga falta.

Con todo, Pilotwings es un **tipo de juego muy especial**, destinado a un grupo de fieles con ansias de volar. Hay que ser muy paciente, a veces exageradamente hábil, para resistir tanta prueba chunga. Y aunque se ha tratado de echar humor al asunto, y elementos arcade no faltan, el hueco central lo domina un **espíritu de simulación superlativo**. Una **borrachera de oxígeno**. Además, el **juego reclama una segunda parte**. Que incluya más escenarios, más vehiculos y un modo dos jugadores; algo así como una competición, un torneo para probar fuerzas y valias. ¡Vaya, eso habria redondeado un producto exquisito!

JUAN CARLOS GARCÍA



Juegos dentro del **juego**



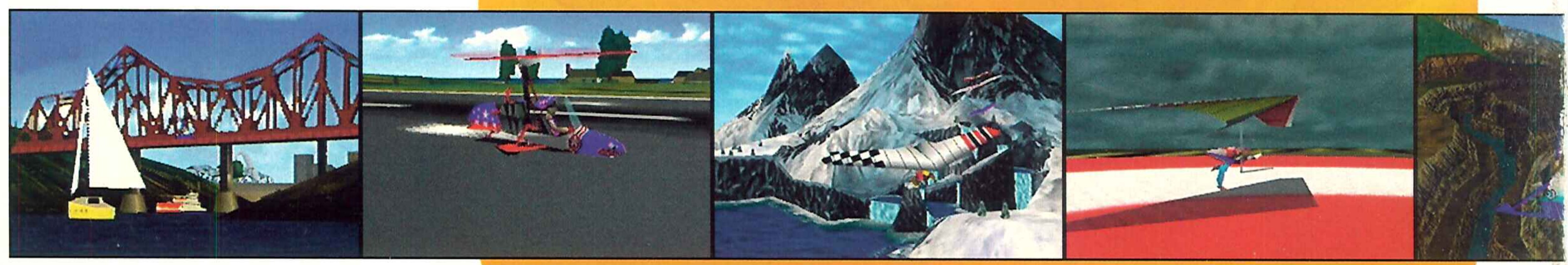
Sólo **necesitáis como mínimo medalla de plata** en tres aparatos para saltar a los juegos de vacaciones que incluye el cartucho. Son **cuatro**, uno por categoria, y también proponen sus correspondientes tests. Y **dan puntos** y esas cosas. Volaréis libremente por el escenario, os convertiréis en hombres bala, saltaréis en paracaidas, haréis piruetas y os calzaréis las botas de 7 leguas...

¡Acaba con el **Meca Hawk!**

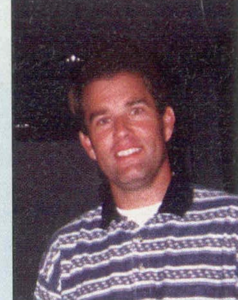


¡Un jefe de final de fase! ¡En un simulador! Él solito, el Meca Hawk, sirve de test de punteria, habilidad y dotes para el esquive. Aparece en las **clases B y P**, siempre a los mandos del ultraligero, y en las dos se mueve como un lagarto, aunque una vez está en tierra y otra en el agüita.

Jugando con **la realidad**



Al habla con **David Gatchel**, Vicepresidente de **Paradigm Entertainment**



Nintendo A.: *¿Cuánto tardasteis en desarrollar Pilotwings64?*
Dave Gatchel: Estudiamos el sistema durante unos meses antes de empezar a programar el juego, para así tener una idea aproximada de cómo actuar. En el juego en sí, empleamos más o menos un año.

NA: *Dicen que abundan los secretos en el juego...*
DG: Bien, hay algunos secretos, pero realmente no demasiados. El verdadero secreto está en la jugabilidad y en la habilidad de cada uno para explorar y descubrir todo lo que los artistas han metido en el cartucho.

NA: *¿Cuál fue el papel de Miyamoto en la programación del juego?, ¿qué os ha parecido trabajar con él?*
DG: Era el jefe creativo de todos los que estábamos implicados en el proyecto. Es un genio, y todos hemos aprendido mucho con él.

NA: *¿Cuánta gente trabajó en el proyecto?*
DG: El corazón del equipo era de 10 personas, aunque ha habido más gente en la compañia que ha participado activamente en el proyecto.

NA: *¿A qué velocidad se mueven los polígonos en el juego?*
DG: Creemos que hemos conseguido nuestro objetivo de 20 imágenes por segundo.

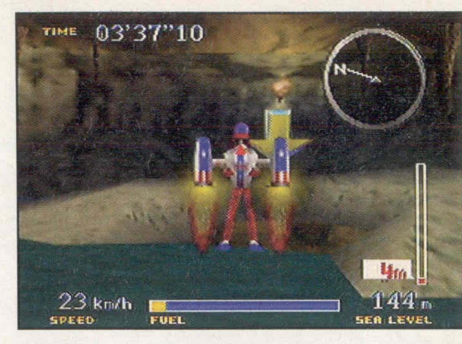
NA: *¿De qué forma habéis aplicado en el juego vuestra experiencia en la realización de simuladores profesionales?*
DG: Gracias a nuestra experiencia con los Silicon Graphics, hemos sido capaces de aplicar gran parte de los conceptos de simulación de alto nivel en Nintendo64. Esto incluye también el set de herramientas *Ultravision* que utilizamos para desarrollar el juego. El poder de N64 es sorprendente: puedes hacer cosas que antes sólo eran posibles en una máquina Silicon de 100.000 dólares.

NA: *El realismo es una de las partes más impresionantes del juego. ¿Hasta qué punto era importante para vosotros?*
DG: La credibilidad es la clave. Queríamos que en Pilotwings siempre se tuviera la sensación de estar volando. Hacer un juego creíble.

NA: *¿Por qué elegisteis versionar un juego antiguo en lugar de diseñar uno nuevo?*
DG. Eso fue una decisión de Nintendo. Cuando nos pidieron diseñar un juego, no teníamos ni idea de que iba a ser una continuación de Pilotwings, aunque la verdad es que sospechábamos que iba a ir de simuladores debido al historial de nuestra compañía.

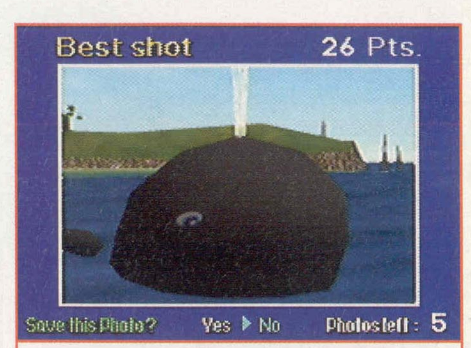
NA: *¿Por qué decidieron incluir únicamente 4 islas en el juego?*
DG: Miyamoto lo decidió. De todas formas no creo que eso eche para atrás a la gente, más que nada por el tamaño de las islas y el alto número de misiones.

NA: *¿Qué representa Pilotwings para vosotros?*
DG: Es nuestro primer producto realmente de entretenimiento. Según la crítica, el juego es un éxito grandísimo. Y creemos que esto nos ha establecido como líderes en la programación de videojuegos y herramientas de desarrollo.

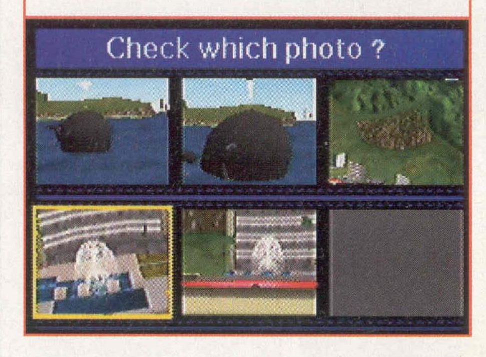


***El recorrido de la gruta** es de los más complicados del juego. El jet pack es muy inestable, la caverna es muy estrecha y el tiempo se acaba volando.*

A pesar del grado de realismo conseguido, los niveles de jugabilidad se mantienen altísimos.



***Hay que hacer de fotógrafo** montados en el ala delta a la par que nos jugamos el tipo. Puntúa con buena nota la fidelidad a un original que se nos da antes de empezar y casi siempre es imposible. Luego podrás guardar las mejores instantáneas.*



El Análisis

•Juegos así son los únicos capaces de poner de manifiesto la potencia real de una consola. **Técnicamente es impresionante** el juego de Paradigm.
•La **jugabilidad**, entendida como el control sobre los aparatos y la dificultad de las pruebas, **está bien ajustada**. Para que todo dure el tiempo exacto.
•**Unos cuantos toques arcade más** no habrían venido mal. Aunque lo de los subjuegos cumple, pero bueno, al fin y al cabo somos simples consoleros...
•Se **echa en falta** como el comer una buena **opción de dos jugadores** y otra de torneo. A ver si para la segunda parte...

Gráficos	96
Sonido	89
Movimientos	97
Jugabilidad	93
Entretenimiento	87
TOTAL	91


Nintendo®
Acción


STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

SUPER NINTENDO

NINTENDO
HAL Laboratory
32 Megas
Graba partidas
9 juegos
5 Vidas
5 Niveles de dificultad
Plataformas

...Siete, ocho, nueve, ¡Kiiiirby!

KIRBY'S Fun Pack

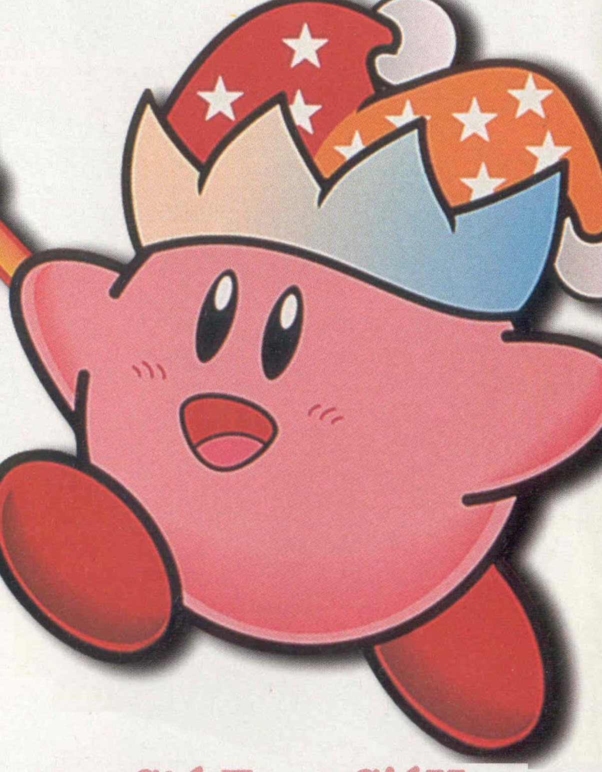
Una oferta de primera. Para celebrar su regreso a la Super, Kirby se ha marcado un cartucho de 32 megas en el que te puedes permitir el lujo de participar en **nueve juegos distintos (seis aventuras plataformeras y tres subjuegos)**. Aunque para disfrutar a tope te lo tendrás que currar, porque dos de los juegos "grandes" y uno de los subjuegos sólo son accesibles una vez que has acabado con los anteriores. Así contada, la tarea parece dura y difícil, pero no lo es tanto ya que cada juego tiene un nivel de dificultad distinto, y te aseguramos que hay alguno que no te durará ni veinte minutos.



El conjunto resulta jugable, imaginativo y variado (packs como éste no salen todos los días), algo a lo que Kirby contribuye exhibiendo toda su capacidad para inflarse, volar, bucear, absorber los poderes de sus enemigos y hasta sacarse de la manga un colaborador que le acompaña ayudándole en el avance. Además, lo hace de una manera fácil y ayudado por un tutorial que enseña el control paso a paso.

En cuanto a los gráficos, los colores chillones y un diseño de lo más "pocholo" se dan la mano con algunas licencias técnicas, como el empleo del modo 7 en las rutinas de algunos enemigos finales. También te ponemos sobre aviso del **carácter algo "blandengue"** de todos los juegos: nada de enemigos espantosos y sonido atronador, sino más bien **diseño light y melodías festivas**. En fin, que Kirby no va a cambiar a estas alturas. Que le ha ido muy bien siendo así, ¿verdad?

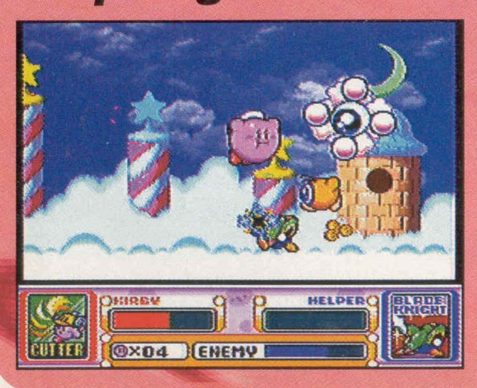
▸*Javier Abad*



eStá En acCióN

Que nos den nueve juegos y paguemos uno. Que Kirby sea tan habilidoso.

Spring Breeze







Toma de contacto. *Es el juego más corto de todos, y también el más fácil. Sirve para hacerse con los controles y aprender a utilizar las habilidades de Kirby.*



Dynablade

Acábalo y tendrás recompensa. *Cinco fases fieles a la tradición plataformera con escenarios llenos de puertas y escondrijos. Si consigues acabarlo, se abre la entrada a Revenge of the Meta-Knight, uno de los juegos extra.*

The Great Cave Offensive



En busca del tesoro. *Esta vez, Kirby tiene que encontrar nada menos que sesenta tesoros escondidos por un amplio mapeado. Tiene un componente estratégico, porque hay que pensar mucho para llegar a algunos de ellos. Por fortuna, se puede ir salvando el avance.*



Gourmet Race



Dedede a la carrera. *Kirby tiene que ganar tres carreras contra Dedede. Además de llegar antes a la meta, debe recoger más items en cada circuito que su rival.*

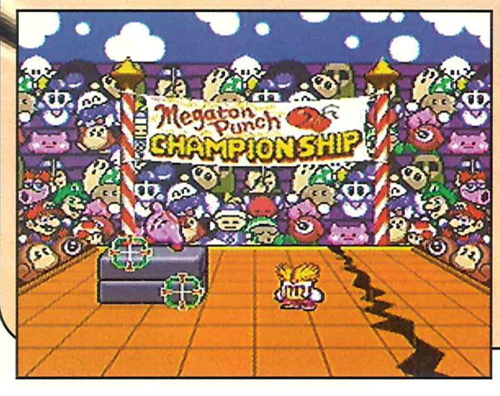


nO eStá En acCióN

Que algunos juegos sean tan cortos y tengan un nivel de dificultad demasiado bajo.

Si tener un nuevo cartucho de Kirby ya es mucho, lo mejor viene al descubrir que en su interior es capaz de albergar hasta nueve juegos distintos.

Subjuegos





Dos breves aperitivos jugables. *Ambos son cuestión de reflejos y de rapidez en los dedos. Su punto más divertido son los duelos en los que participan dos jugadores.*

Juegos Extra



Tres escondidos. *Dos nuevos juegos (Revenge of the Meta-Knight y Milky Way Wishes) y un subjuego (The Arena) se abren conforme superas los seis iniciales.*

El Análisis

•Tener **nueve juegos distintos en un sólo cartucho** es una auténtica ganga sólo al alcance de figuras de la talla de Kirby. Bravo por él.

•La dificultad variable puede llevar a engaño. La **sencillez de algunos juegos** contrasta con el nivel de otros, como The Great Cave Offensive, uno de los más difíciles.

•Kirby imprime su imagen del cartucho. Los **gráficos son coloristas** y se permiten alguna concesión técnica como el **uso del modo 7**.

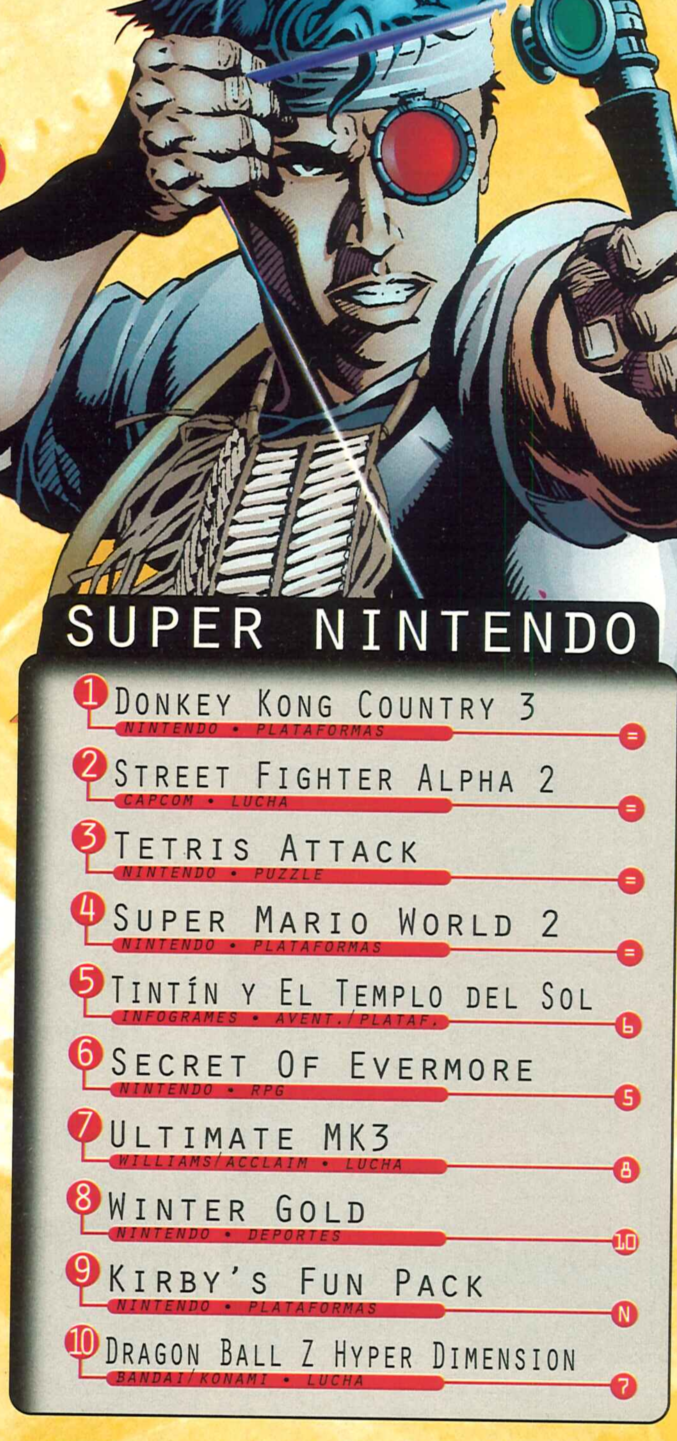
•Sorprende la **capacidad de movimiento** del “redondo” Kirby. El número de ataques que puede utilizar es altísimo.

Gráficos	84
Sonido	77
Movimientos	87
Jugabilidad	88
Entretenimiento	83
TOTAL	**85**

EL PULSO

NINTENDO 64 IRRUMPE EN NUESTRO PULSO

Ni es pronto, ni hay pocos juegos aún. Es el momento justo y tenemos los títulos suficientes, si bien algunos todavía no han llegado, para autorizar una lista con lo mejor de Nintendo 64. Así que nos hemos atrevido. Y hemos puesto a Mario el primero, con visos de no bajarse de ahí, aunque lo cierto es que ese puesto tendría que estar ocupado por la propia consola. Como si fuera una lista de los más buscados del 97.



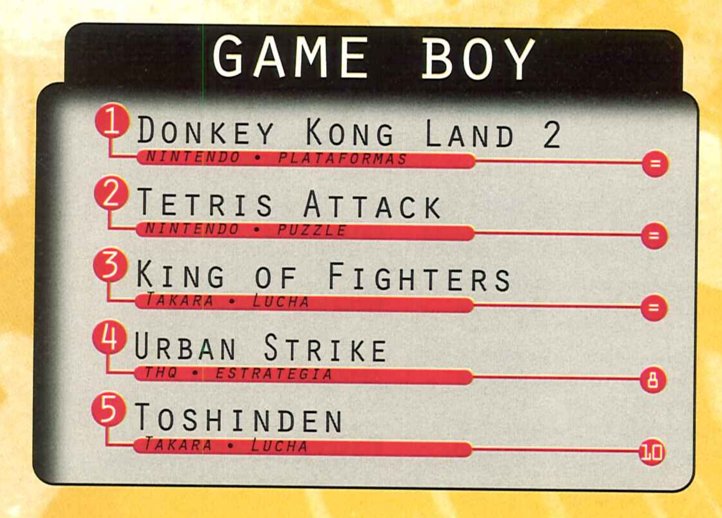
SUPER NINTENDO

1	DONKEY KONG COUNTRY 3	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
2	STREET FIGHTER ALPHA 2	CAPCOM • LUCHA	=
3	TETRIS ATTACK	NINTENDO • PUZZLE	=
4	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
5	TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL	INFOGRAMES • AVENT./PLATAF.	6
6	SECRET OF EVERMORE	NINTENDO • RPG	5
7	ULTIMATE MK3	WILLIAMS/ACCLAIM • LUCHA	8
8	WINTER GOLD	NINTENDO • DEPORTES	10
9	KIRBY'S FUN PACK	NINTENDO • PLATAFORMAS	N
10	DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	BANDAI/KONAMI • LUCHA	7

NINTENDO 64

1	SUPER MARIO 64	NINTENDO • ARCADE	N
2	TUROK: DINOSAUR HUNTER	ACCLAIM • ACCIÓN 3D	N
3	SHADOWS OF THE EMPIRE	NINTENDO • ACCIÓN 3D	N
4	PILOTWINGS 64	NINTENDO • SIMULADOR	N
5	WAVERACE 64	NINTENDO • CARRERAS	N

GAME BOY

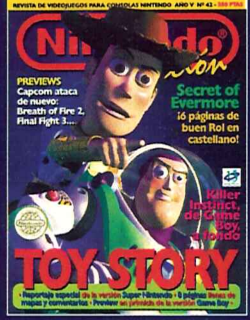


1	DONKEY KONG LAND 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
2	TETRIS ATTACK	NINTENDO • PUZZLE	=
3	KING OF FIGHTERS	TAKARA • LUCHA	=
4	URBAN STRIKE	THQ • ESTRATEGIA	8
5	TOSHINDEN	TAKARA • LUCHA	10

N.E.S.

1	WARIO´S WOODS	NINTENDO • PUZZLE	=
2	SUPER MARIO 3	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
3	TETRIS 2	NINTENDO • PUZZLE	=
4	TINY TOONS ADVENTURES 2	KONAMI • PLATAFORMAS	=
5	MEGAMAN 5	CAPCOM • PLATAFORMAS	=

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 42. Guías: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island



NA 43. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2



NA 44. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Spirou



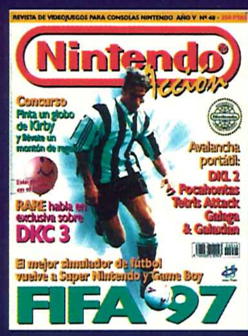
NA 45. Guías: Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Spirou • DragonHeart • Especial trucos



NA 46. Guías: Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island



NA 47. Guías: Toshinden (GB) • Tintin en el Tibet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island



NA 48. Guías: Tintin en el Tibet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2



NA 49. Guías: Los Pitufos 2• Prehistorik Man (GB) • Tintin en el Tibet (GB)



NA 50. Guías: DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



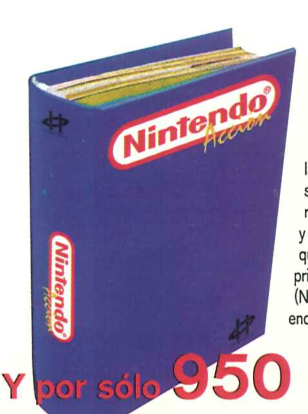
NA 51. Guías: DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en Nintendo Acción.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de Nintendo Acción, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

ZONA ZERO

El mejor es...

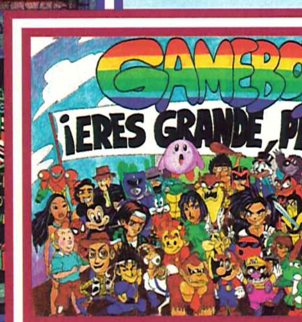


Fº José López Luján (Albacete)

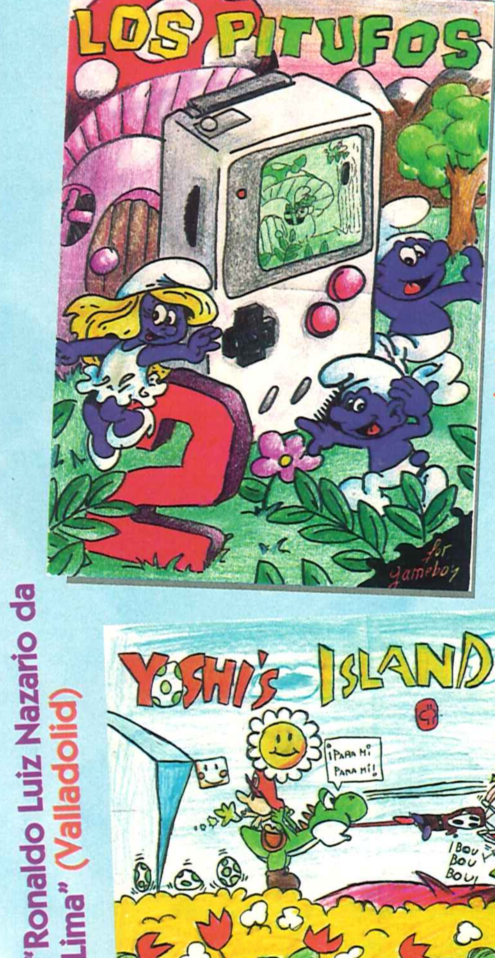
Pues éste de la derecha es nada menos que Super Big N, poligonal y aguerrido, que se prepara para su estreno en N64. Ahora toca hacer el guión, Francisco, y luego nos lo envías.



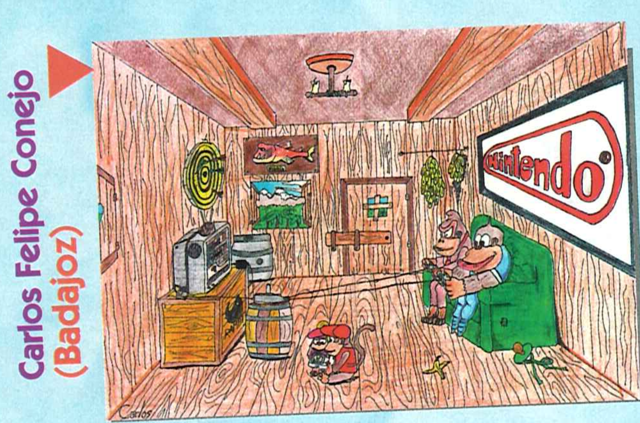
El dibujo de José Luis apareció en nuestro número anterior, pero en blanco y negro. Los duendes de la revista, ya sabéis. Por eso hemos decidido publicarlo de nuevo, para que nadie se quede sin disfrutarlo.



José Luis Platero Pérez (Valencia)

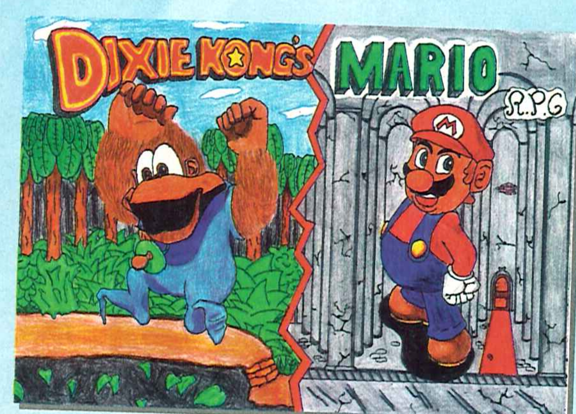


Endika López Sánchez (Vizcaya)



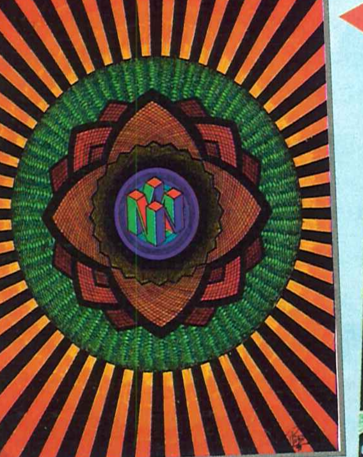
Carlos Felipe Conejo (Badajoz)

"Ronaldo Luiz Nazario da Lima" (Valladolid)



David López Gil (Barcelona)





José Antonio Hermida Muñoz (Pontevedra)



Raúl Sanz Merino (Madrid)

La cartera de moda

Estamos dispuestos a seguir regalando bolsas así de fardonas por lo menos, por lo menos hasta que se nos acaben o, claro, os dé por no enviarnos más dibujos tan buenos como los que hay en esta página. Así que ya sabéis, si queréis cartera de moda, tendréis que enviarnos dibujos muy especiales, o intentarlo al menos, que eso también cuenta. La dirección es:

HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Jander Klander

¡con el número a peich!
Que tal eche vibratamandooS eche del JORLT PACK que san marcao eshos del NINTENDO que nos paeche ques una caca de vaca muy recientitarl.
Y sigamos con el gran de naguer...
-Quieto, no sigas, escucha esa música... esa guitarra de los LOVING STEPENWOLF y su BORN TO BE WILD: (cómpratelo).
Crispin que tál, sigue tú:
-



Hola que tal, que passa modosito que sigo yo con el gran de naguer:
Uno de los dos :
FIFA NOVENTA Y SIETERRLLLL O
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER:

David y Miguel Calabria (Madrid)

Intimidatorias

PD2: Al mismo tiempo tiempo os llegará una carta de mi primo Alejandro publicar la mía. Es que lo descubrí yo y él me dio la idea de escribir esta carta

Rubén Castro Pintor (Barcelona)

Ronaldiñas

Querido Nintendo Accion:

Quería deciros a todos vosotros, los lectores que os hagais socios de mi club de fans de Ronaldo, lo unico que teneis que hacer es escribirnos a:

C/Rua do Sal 17 1ºB Cod. Postal 36900

Juan Dapena Paz (Pontevedra)

Suplicantes

Bueno lo dicho,publicadme el dibujo,aunque no sea por bueno,aunque no sea porque podeis perder una lectora,auque no sea porque cuando muera mi espíritu os rondara,aunque no sea por pena,aunque porque os voy a estar dando la plasta hasta que me lo publiqueis,aunque no sea por ninguna razón que se os ocurra,hacedlo,porque alguna razón habra.debo Deciros que si supendo el examen de química que tengo pasado mañana,y para el cual tendría que estar estudiando,sera culpa vuestra y sólo vuestra,porque os estoy escribiendo en vez de estudiar,pero suponiendo que ocurra lo peor,la única forma de perdonaros sería que me publiqueis este dibujo.Así que ya sabeis, publicadme el dibujo,
Por favor,porfa,sis plau(o como se escriba),please.
Y os dire:
Gacias,gra,gracies,thank you.

Macarena Mey Rodríguez (Palma de Mallorca)

Peregrinas

Hola BIG ' N , me llamo Alberto, espero ser el poseedor de una PSX, y tengo unas dudas que espero puedas responder.

1)Con la llegada de NINTENDO 64, ¿Crees que los directivos de SONY, bajarán el precio de la PSX?

2)Para jugar desde el primer momento, ¿Trae la PSX el cable Euroconector y el A/C, o los tengo que comprar yo?

3)¿Llegará finalmente a PSX el Dragon Ball Z "The Legend", cuándo?

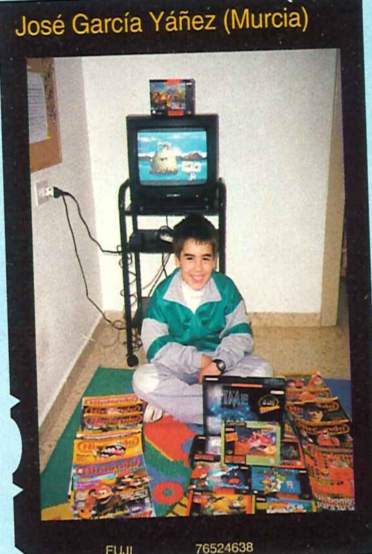
4)Me gusta el ROL, ¿Qué juegos de la PSX hay de ROL clásico?(estilo a los anteriores de SNES: Secret of Mana, Ilusion of Time, Secret of Evermore...)

Alberto JIM 1 (Córdoba)

Alberto Riobóo Gómez (Córdoba)

Vuestras mejores fotos

José García Yáñez (Murcia)



Laura Cortijo (Valencia)



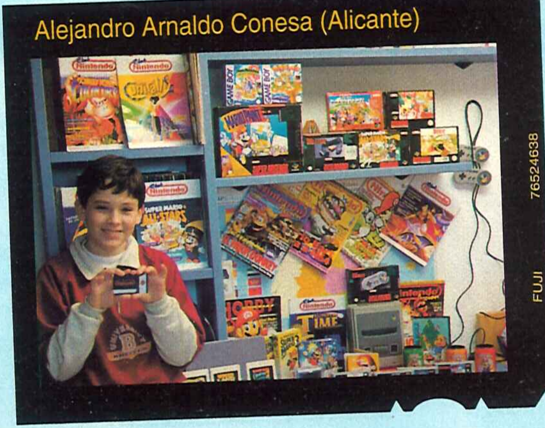
Fernando Expósito Jiménez (Madrid)



Alberto Rollán (Madrid)



Alejandro Arnaldo Conesa (Alicante)



Ahí los tenéis. Tan pequeños y ya famosos. Famosos porque han conseguido aparecer en estas súper páginas (todo un logro), y también porque no dominan el pad, los juegos, la consola y lo que les echen. Así les gusta tanto la revista, claro, porque son tan nintenderos como nosotros!!



Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**



El lunes 10 de marzo, señaladlo en el calendario de eventos, se pondrá a la venta la consola de videojuegos más revolucionaria del mercado. Nintendo 64 es también la máquina más esperada del momento, y no sólo por lo que significa de novedad, sino además por el tiempo extra que todos hemos aguardado con mucha paciencia hasta que llegara. Finalmente, para alegría de muchos y desconsuelo de las marcas de la competencia, la consola de 64 bits que se lo va a comer todo (es la emoción) está aquí. Bienvenida, Nintendo 64.

a partir del 10 de marzo te saltarás todos los límites

¡Por fin está aquí! ¿Cuántos años de espera? Es lo de menos, sobre todo cuando los nervios nublan la memoria y a uno se le olvida tanto cambio de fechas y tanta promesa incumplida por los chicos de Japón, aunque hayan hecho todo lo posible. El caso es que Nintendo 64 llega con el pan bajo el brazo (no, eso no es ningún juego). Queremos decir que llega entre la expectación y el *stress* que ha provocado a sus pacientes sufridores, un punto antes de que el ambiente se pusiera crispado (si es que no lo ha llegado a estar). Y llega con las recomendaciones de ventas en otros paises del más allá de los Atlánticos, casi siempre más afortunados. Dígase Estados Unidos y Japón donde, a pesar de haber alcanzado cotas dispares, se puede decir que ha vendido todo lo que tenía que vender, y más. En Japón la consola lleva en las tiendas desde junio del 96, y en ese periodo se acerca a los 2 millones de unidades. En Estados Unidos el *crack* ha sido de los de bolsa. Allí, N64 pisó las calles en septiembre, y en sólo tres meses le ha dado la vuelta a la tortilla de un mercado de consolas que iba por otros derroteros. En tres meses, decíamos, más de dos millones de máquinas han salido con destino a las casitas de sus usuarios. Y el asunto no se detiene ahí. Las expectativas de Nintendo sugieren cifras aún más escalofriantes: los ceros seguirán subiendo en USA y marcarán records cuando se sume Europa.

Lo que pasó ya es historia, pero...

Y eso que a los europeos no nos han tratado con demasiada indulgencia, y bien que lo sienten todas las acreditadas filiales en el continente. Primero una fecha, luego otra, más tarde la penúltima y por fin parece que va a hacerse la luz. En todo ese trasiego han sido precisamente esas filiales las que más han perdido en cuestiones de credibilidad, por mucho que la falta de planificación haya que apuntársela a Nintendo Japón. ➤

➤ ¿Qué les importará a ellos un continente hecho a base de guerras, plagado de monumentos que se caen a pedazos y con gente que habla otros idiomas? Pues eso, que había que sacrificar un lanzamiento, y nos tocó la china. Pero lo que pasó, se supone, fue algo más complejo. En realidad una buena aleación de incovenientes: No se tenía la suficiente capacidad de producción en las factorías de Kyoto, no se encontraban los componentes adecuados, algunas piezas sufrieron posteriores remodelaciones, y las fechas apretaban y el resto de consolas estaban haciendo el agosto. Lo comprendemos todo, pero ¡le ponemos un cero con actitud muy deficiente al colega que anunció que tendríamos la consola antes de ¡fin de año!

Id quitando las telarañas, porque la cosa va en serio. No es que haga falta que os carguéis el cerdito, porque tampoco es que haya que tirar de préstamos, pero iros preparando. El 10 de marzo, si el tiempo no lo impide y la autoridad lo permite, se pondrán a la venta unas 16.000 consolas Nintendo 64. El precio, orientativo, será 34.900 pts. Con un mando, la fuente de alimentación y un cable para conectar la tele vía euroconector. Cuatro juegos de Nintendo y uno de Acclaim saldrán también en esas fechas, a unos precios que oscilarán entre las 10.000 y las 14.000 pts.

De acuerdo a los planes de Nintendo España, esas 16.000 consolas desaparecerán en un abrir y cerrar de ojos. Los "heavy-consumer", los que siempre tienen dinero para un cartuchito, se abalanzarán como posesos a por el botín. Exactamente un mes después, Nintendo promete tranquilidad. Unidades para todos, sin peleas, y muchos más juegos.

Se supone que desde marzo hasta por lo menos verano, nadie se comprará una sola máquina de la competencia. Van a golpear tan fuerte los de Nintendo que será imposible escapar a la onda expansiva. Y encima ganas que la tenemos... 140.000 máquinas, hasta marzo del 98, son las predicciones. ¿Optimistas, realistas? El tiempo dará o quitará razones, pero como dijo en una ocasión Rafa Martínez, Director de Marketing de Nintendo, ante la pregunta de cómo van a vender todas esas unidades, sujetando a la vez a la competencia: "es fácil, teniendo la mejor máquina".

MARC AUBANEL, PRODUCTOR DE FIFA 97 EN ELECTRONIC ARTS: *"Es una máquina genial para renderizar gráficos de una forma muy realista. Nuestro juego se aprovecha de sus capacidades avanzadas. También el sonido es muy bueno y puedes conseguir increíbles resultados".*

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE NINTENDO 64

CPU:
64 Bit MIPS R4300i RISC corriendo a 93.75 MHz.

COPROCESADOR:
64 Bit MIPS RISC "Reality Immersion Coprocessor" RCP corriendo a 62.5 MHz.
Procesador de AUDIO/VIDEO (RSP)

MEMORIA:
4 MegaBytes (36 Megabits) de RAM total.
Subsistema RAMBUS DRAM 9-bit corriendo a 500 MHz máximo.
Bus de datos internos de 128 Bits.

AUDIO:
Stereo 16-Bits. Compresión ADPCM. Entre 16 y 24 canales PCM por término medio. Síntesis de tabla de ondas. Frecuencia de sampleado de 48 KHZ (más calidad que un CD, que alcanza los 44 KHz).

VÍDEO:
Salidas de video: Antena RF, Stereo A/V, S-Video, Televisión Alta Definición.
Resolución: De 256 X 224 a 640 X 480. 21 Bit color output. Buffer 32 Bit RGBA.

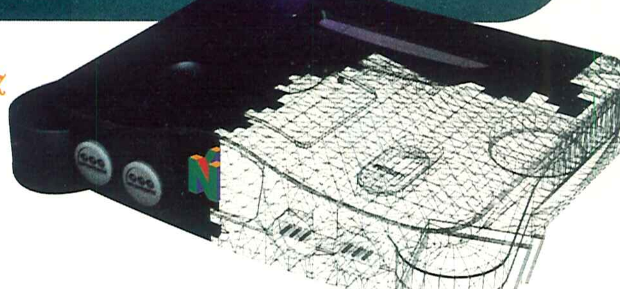
PUERTOS DE EXPANSIÓN:
Slot para cartuchos.
Entradas de joysticks.
Puerto de extensión. Está bajo la consola y de momento servirá para la conexión con el 64DD.
Puerto de expansión opcional de memoria. Protegido por una tapa, junto al slot de cartuchos, es donde deberemos introducir el cartucho de memoria RAM extra, 2 megas, en el que está trabajando Nintendo.

El procesador central **(CPU) de Nintendo 64** es capaz de calcular **93 millones de operaciones por segundo**, manejando 125 Millones de Instrucciones p/s (MIPS). El Coprocesador REALITY INMERSION se compone de **4 millones de transistores** y ha sido diseñado por **NEC** a partir de la **tecnología 0.35 micras**, actualmente la más vanguardista de la industria. Este coprocesador alcanza unas cotas máximas de **medio BILLÓN de operaciones por segundo**, lo que más o menos equivale a la potencia de 10 chips PENTIUM trabajando a tope controlados por una placa madre.

El procesador de dibujo (**pixel drawing**) se encarga de controlar las habilidades gráficas del hardware. A saber:

- **Advanced Texture Mapping** (mapeado de texturas avanzado).
- **Detail Texturing**.
- **Tri-Linear Mip Map Interpolation** (actualización de texturas).
- **Perspective Correction** (adaptación de texturas al juego de perspectivas).
- **Environment Mapping** (procesado de reflejos sobre una superficie).
- **Depth Buffering**.
- **Color Combiner**.
- **Anti-Aliasing y Blending** (suaviza los gráficos).
- **Rastering**.
- **Z-Buffering**.
- **Automatic LOD Management** (nivel de detalle).
- **Depth, Color & Texture Clipping**.
- **Transparency** (256 niveles de transparencia máximo).•
- **Goraud Shading** (efecto sombreado).

El coprocesador de N64 es capaz de realizar más operaciones que 10 chips PENTIUM trabajando a tope.



VOCABULARIO PARA PRINCIPIANTES

Aunque todos estos términos ya os suenen a algo visto, e incluso muchos de vosotros los manejéis con maestría, no estará de más **explicar de forma sencilla y asequible qué significa la jerga mágica que practica Nintendo 64**. Los conceptos más importantes son:

- **Specular REFLECTION**: Técnica de renderización que se encarga de crear reflejos en una superficie brillante (por ejemplo, Mario convertido en T-2).
- **Environment MAPPING**: También crea reflejos sólo que ésta sobre cualquier superficie, con el fin de dar un look más realista a todo el juego.
- **Anti-ALIASING**: Suaviza los filos dentados de algunos gráficos. El truco consiste en iluminar los pixels alrededor de la silueta con colores mezclados con el color adyacente.
- **Reality CO-PROCESSOR**: El corazón de Nintendo 64. Se encarga de manejar todo el proceso de gráficos y audio. Y su potencia es prácticamente ilimitada.
- **Trilinear INTERPOLATION**: Mejora la apariencia de las superficies texturadas, vistas a cualquier distancia. El mecanismo consiste en superponer los colores de *texels* (el equivalente al pixel para una textura) adyacentes de dos mapeados de texturas distintos.
- **Mip MAPPING**: Elimina distorsiones y tramas de las texturas. En pocas palabras, las texturas nunca se pixelan por mucho que nos acerquemos o alejemos.
- **Perspective Corrected TEXTURE MAPPING**: Mantiene la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varíe.
- **CLIPPING**: La CPU no pierde tiempo procesando los gráficos que están fuera de nuestro alcance visual.
- **CULLING**: El procesador no genera los gráficos del fondo hasta que no estamos lo suficientemente cerca (el efecto niebla de Turok, por ejemplo).
- **TLMMI**: Combina las técnicas Interpolation y Mip Mapping. Es la fórmula indicada para lograr la calidad más alta en el mapeado de texturas.

ERIC MOTTET, VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO DE INFOGRAMES: *"Si, en un principio, la máquina podía parecer limitada por utilizar cartuchos, sus cualidades convierten este inconveniente en muchas ventajas: ausencia de tiempo de carga, acceso rápido a los datos y gameplay (jugabilidad) a tope. Gracias a la configuración de la Nintendo 64, sólo tienes que concentrarte en la esencia del juego: el placer de jugar y no el placer de mirar."*

Equipa tu consola.

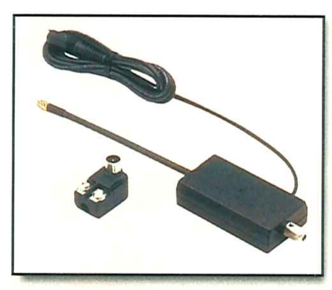
Todos los accesorios que llegarán para Nintendo 64

El **paquete básico** de Nintendo64 incluirá un **mando, la fuente de alimentación** y, por fin lo sabemos, **un cable con salida RGB** más un adaptador a euroconector. **No hay juego**, aunque ya contábamos con eso, **ni cable de antena**, que si nos habían asegurado que estaría en la caja. En fin, para empezar es suficiente. Además, si piensas conectar la consola a una tele sin entrada RGB/euroconector, tranquilo, porque el cable RF podrás encontrarlo a un precio asequible. Lo mismo ocurrirá con los mandos de control. De momento no llegarán los de colores, los de la colección primavera 1997 by Nintendo, pero los blancos hacen el mismo apaño. Y de ésos sí que tendrán en las tiendas.

La tarjeta de memoria será, repetimos que de momento, el último accesorio que Nintendo pondrá en circulación. Exactamente tendréis que preguntar por el **Controller Pack**, que es el nombre definitivo que tendrá este pequeño cartucho de **256k** que se coloca en la parte de atrás del mando y guarda partidas, records o situaciones. El Controller Pack saldrá a la venta un pelín más tarde que el resto de accesorios, coincidiendo con **Wave Race 64**, el primer juego en el que disfrutaréis de las virtudes del nuevo cartucho.

ACCESORIOS BASE

CONTROL PAD:
Precio aproximado: 5.000 pts.
Características: Tiene tres brazos y es de lo más completo, versátil y manejable. Ofrece un pad digital en la zona izquierda, otro analógico en el centro, y un grupo de seis botones a la derecha. Hay un botón A, un botón B y cuatro C más pequeños y de color amarillo. Arriba, a ambos lados del mando, dos botones L y R. Y detrás, una ranura para el cartucho de memoria y un gatillo.
Han dicho de él:
- "Es estupendo. El diseño y la disposición de los botones son perfectos para arcades de lucha. El pad direccional es muy sensible". (***Tim Rogers**, líder del equipo de Eurocom que desarrolla Wargods*).
- "Es un acierto. El stick analógico permite a los jugadores hacerse con el control rápidamente".. (***Nick Jones**, diseñador de Shiny Entertainment*).
- "Gracias al stick analógico, los usuarios experimentarán un nuevo nivel de interactividad y respuesta". (***Jim McLeod**, Project Director de Ken Griffey MLB en Angel Studios*).



CABLE RF-SALIDA ANTENA:
Precio aproximado: 3.000 pts
Características: Convierte la señal RGB a RF, que es la que entiende la mayoría de TVs. A un lado tiene una entrada que se adapta a la salida de vídeo de la máquina (que es igual que la salida RGB de la Super Nintendo), y al otro una toma de antena que podréis conectar tranquilamente a la televisión.



CONTROLLER PACK:
Precio Aproximado: .5.000 pts
Características: Una pequeña tarjeta que se inserta en el slot del pad de control. Dispone de 256 K de memoria. Es como un sistema de juego portátil y personalizado, que puede viajar de mando a mando de forma que tus partidas, puntuaciones o configuración del control lleguen a cualquier parte.

Y CON EL TIEMPO LLEGARÁ EL DISCO MAGNÉTICO...



El 64DD, ahora conocido por **Nintendo 64 Disc Drive**, fue presentado durante el último Shoshinkai. De hecho fue la estrella de todo el cotarro. El soporte, de look muy Mega CD, funciona prácticamente como un **disco duro** en el que es posible grabar y leer. Ofrece **64 MegaBytes extra de datos**, 32 de los cuales son reescribibles, a una velocidad de transferencia de **790 K/segundo**. Utiliza **discos magnéticos** de alta densidad, doble cara y un tamaño algo superior al estándar de 3,5". En Japón se les llama **Nintendo 64 cassettes**, pero a nosotros nos los van a vender como **Nintendo 64 Dynamic Data Disc.**

El Disc Drive podría estar a la venta en Japón y Estados Unidos a lo largo de este verano, a un precio que oscilará entre **100** y **150 dólares**. En Europa nada de nada antes de las navidades, y del precio ni mú.

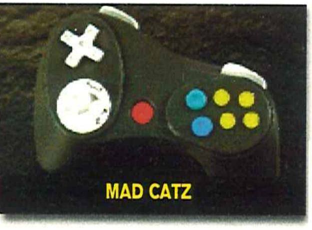
El **Jolt Pack** -o jolting- es otro periférico diseñado para poner de manifiesto las posibilidades de los puertos de expansión de la consola. Éste se inserta en el slot del control pad para la tarjeta de memoria y su funcionamiento nos asegura **vibraciones, golpes o calambres**, cada vez que nos suceda lo propio en un juego compatible. De momento los susodichos son **Starfox y Blastdozer**, pero ya asoman nuevos candidatos, como el **Clayfighter Extreme** de Interplay. El **jolting pack no tiene fecha ni precio.** Y los europeos encargados, ni saben ni contestan

LOS DEMÁS SE LO MONTAN COMO PUEDEN: ACCESORIOS NO NINTENDO

En cuanto la consola salió a la venta en Estados Unidos, varias **compañías avispadas anunciaron su propia línea de periféricos** para Nintendo64. Las primeras que dieron el cante fueron **MAD CATZ** y **PERFORMANCE**. Mad Catz sacó a la calle un pad de diseño tradicional y un joystick a lo megamando plagado de botones. La segunda hizo lo propio con otro mando, pero se desmarcó del resto concibiendo un volante, con pedales y palanca de cambios, al que llamaron **Steering Wheel,** y se vende ahora mismo en Estados Unidos a **69.95$** (unas 10.000 pts). Según informaciones de cadenas de tiendas especializadas, MAD CATZ lleva vendidas **30.000 piezas** de su invento en USA.

Otra compañía que también se ha volcado con el tema accesorios es la inglesa **DATEL**. Los creadores del Action Replay ya disponen de dos dispositivos de campanillas para la máquina. Unas **tarjetas de memoria de varios megas** de capacidad (**Memory Card Plus**) y un artilugio para obtener vidas infinitas, energía y otros trucos llamado **Game Killer**. Ambos están ya disponibles en USA.

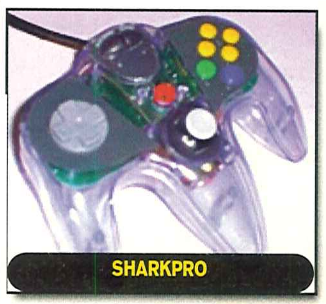
En Estados Unidos también, ya por último, la compañía **INTERACT** ha puesto a la venta su pad **SharkPro** (foto de abajo), que añade a la jauría de botones y mandos un diseño transparente al estilo de los pad Super Competition Pro, diseñados por Funsoft.



MAD CATZ



STEERING WHEEL



SHARKPRO

Bienvenido al imperio de la diversión

Punto de partida: toda la historia.

Nintendo ha tenido una **idea muy clara del software que quería para su N64** desde el principio. **Poco pero muy bueno**. Conseguir algo así es imposible sin atenerse a unas normas. Así que los de la N se sacaron de la manga un **DREAM TEAM** compuesto de prestigiosos equipos de programación a los que se les planteó lo siguiente: vais a trabajar para la consola más maravillosa del mundo pero, que quede claro, vuestro trabajo **será exclusivo para Nintendo** durante al menos **un año y** además sólo haréis **cosas increíbles**. Programadores y licenciatarios aceptaron, en principio encantados.

Y en esto todos empezaron a trabajar. Y afortunadamente todos conseguimos descubrir de qué era capaz la máquina soñada. La primera intervención, todo hay que decirlo, no fue para recordar. En el E3 americano (1994) se presentaron los dos primeros juegos para el sistema, **Cruis'n USA** y **Killer Instinct**, en placa recreativa. Sus autores, **Midway y RARE** respectivamente. Y la verdad es que no consiguieron todo el impacto buscado.

Así de espectacular lucía la recreativa de Cruis'n USA que arrasó en los salones entre el 94 y el 95.

Nintendo le puso entonces las pilas al Dream Team con lo mejor que estaba en su mano: Miyamoto. El gurú saltó a la palestra como gran maestro que todo lo va a probar, y por supuesto como representante del espíritu Nintendo, de diversión y JUGABILIDAD, en cada equipo donde trabajara.

La "venganza" tenía dos nombres en cartel y un lugar de encuentro. **Pilotwings y Mario 64**, en el Shoshinkai (septiembre 95). Ahí dieron la campanada. Junto a Rare, que trabajaba en Blastcorps y Killer Gold, y junto a otros nombres de lujo, como Goldeneye.

Segundo paso: el descubrimiento

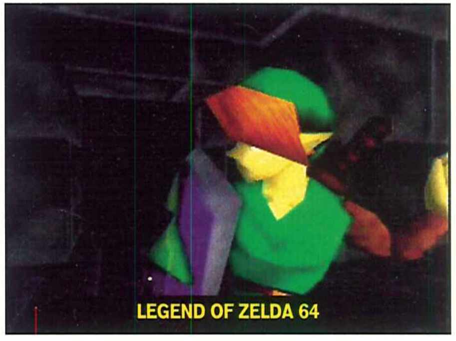
La máquina salió a la venta en Japón a finales de junio del 96. Con Mario, Pilot y un jue-

SUPER MARIO KART 64

CRUIS'N USA



FIFA 64



LEGEND OF ZELDA 64

Zelda es seguramente uno de los juegos más esperados de N64. Pero también estamos deseando echar mano de Mario Kart, FIFA 64, incluso de lo último de Kirby.

PUNTOS Y COMAS SOBRE LOS JUEGOS DE NINTENDO64

•La **memoria máxima de un cartucho para N64 es 256 megabits** (4 eproms de 64 megas cada una). Ninguno de los juegos que han salido hasta el momento tiene más de 128 megas. Turok alcanza esa cifra, mientras que Mario, por ejemplo, se queda en los 96. Imaginaos cómo sería con 256 + 64 DD.

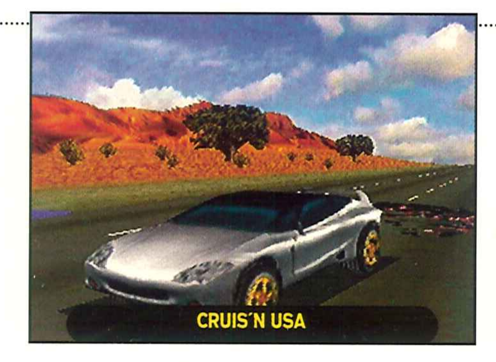
•El **precio orientativo de los juegos en España** será de **9.990 pts**, por lo menos por lo que se refiere al producto Nintendo. El de otras compañías, como por ejemplo Turok, saldrá por un poco más.

•Los cuatro **primeros cartuchos que pondrá a la venta Nintendo España** serán **Mario 64**, **Pilotwings**, éstos simultáneos al lanzamiento de la máquina, **Shadows of Empire** (nombre provisional!) y **Wave Race 64**. Este último puede que aterrice finalmente a principios de abril. Luego vendrán **Killer Gold** y **Mario Kart 64**.

•**Los lanzamientos de N64** van camino de **batir muchos records**, especialmente los que se refieren a las ventas. Valga un botón: en sólo 14 días salieron de las tiendas japonesas **1.400.000** unidades de Mario Kart. Casi nada. Y también nos han soplado que los cartuchos de Midway, Mortal Kombat Trilogy y Wayne Gretzky, han sido recibidos con alegría por 500.000 compradores en Estados Unidos. Dios mío, qué números.

•**Problemas con los RPG. Square no da señales de vida y Enix ha decidido trabajar también para la competencia.** Alertada por la situación, Nintendo ha decidido poner en marcha el plan B, uséase elevar la calidad de sus propios RPG y empezar a darlos cancha. Si echáis un ojo a Mother 3, alucináis; y qué vamos a deciros que no sepáis de Zelda. Imágenes de ambos empiezan a inundar las carpetas de prensa. Por algo será...

MIKE RUBINELLI, VICEPRESIDENTE DE WILLIAMS ENT (MIDWAY).: *"Ultimamente es el software lo que hace a una máquina más grande, y eso es precisamente donde Nintendo siempre ha despuntado".*


CRUIS'N USA

go de Mahjong diseñado por SETA, compañia que iba a convertirse en uno de los pilares de la máquina. El reguero de nombres, titulos y rumores que llegaron a la redacción a partir de ese instante eran como para sujetarse los machos. ¿Pero no iba a haber pocos titulos?

Al lanzamiento americano, un par de meses más tarde, también le siguieron Mario y Pilot, sólo que después bajaron **Shadows of Empire**, **Killer Gold**, **Wave Race** y tres cosas de Midway: **Wayne Gretzky**, **MK Trilogy** y **Cruis´n USA**. Suficiente para dejar contento al personal, y facturar millones de dólares.

Nada como tener las ideas claras desde el principio para triunfar. El software, poco y bueno, luego ya veremos...

Para la **temporada 97-98**, la lista de titulos que vienen es impresionante. Por varios motivos. Uno, las compañias que hay detrás; dos, que todos huelen a programas originales; y tres, que todos serán exclusivos para Nintendo... O no, porque ahora en el aire huele a relajación de normas. Algunas compañias, como Acclaim, que siguen luchando para acabar con la exclusividad (y así rentabilizar la inversión en desarrollo) parece que otean un hueco por el que mirar a otras máquinas. No se ha dicho nada oficialmente, pero como dice **Nick Jones**, lider del equipo gráfico de Shiny, "NIntendo deberia pensar en tomar esa medida."


KIRBY'S AIR RIDE

TODOS LOS JUEGOS PARA NINTENDO 64, 1997-1998

Nos hemos hecho con un **documento exclusivo**. Ni más ni menos que la lista completa de titulos que van a ver la luz durante este año y el que viene para Nintendo64. Fijaos qué juegazos nos esperan. Esto sí que es anticipación, eficacia y, bueno, er..., algunos rumores.

64 Oozumo, por Bottom-Up.
Actua Golf, por Interplay.
Alien Trilogy, por Acclaim.
Ascension, por Ocean.
BattleSport 64, por Studio 3DO.
Blade & Barrel, por Kemco/Software Creations.
Blast Corps, por Nintendo/Rare.
Body Harvest, por Nintendo/DMA Design.
Bomberman 64, por Hudson Soft.
Buggie Boogie, por Nintendo/Angel Studios.
Cavalry Battle 3000, por Nihon System Supply.
Castlevania 64, por Konami.
Chameleon Twist, por Nihon System Supply.
Clay Fighter Extreme, por Interplay.
Climber, por Nintendo.
Contra 64, por Konami.
Command & Conquer, por Virgin Interactive.
Crazy Cars, por Titus.
Creator(64DD), por Nintendo/Software Creations.
Cu-On-Pa, por T&E Soft.
Dark Rift, por Vic Tokai.
Dead Ahead, por Optical Entertainment.
Deadly Honor, por Tekmagic.
Donkey Kong Country 64, **por** Nintendo/Rare.
Doom 64, por Midway Home Entertainment.
Doraemon, por Epoch.
Dragon Quest 7, por Enix.
Dual Heroes, por Hudson Soft.
Duke Nukem 3D, por GT Interactive Software/3D Realms.
Dynamite Soccer, por Imagineer.
ED, por Ubi Soft.
F-Zero 64, por Nintendo.
FIFA 64, por EA Sports.
Final Round Golf, por Konami.
Fire Emblem 64(64DD), por Nintendo.
Fishing, por Nintendo.
Frank Thomas Big Hurt Baseball, por Acclaim.
Freak Boy, por Virgin Interactive.
Ganbare Goemon 5, por Konami.
Ghouls 'N' Ghosts64, por Capcom.
Goldeneye007, por Nintendo/Rare.
Golf, por Nintendo.
Habu Shogi, por Seta.
Hagane 64, por Hudson Soft.
Hexen 64, por GT Interactive/ID Software.
Holy Magic Century Eltale, por Imagineer.
Honkaku Yonin Uchi Mahjong, por Video System.
Human F1 Grand Prix, por Human.
Human Wrestling, por Human.
Ikazuchi no goto ku(Ajedrez chino), por Seta.
J-League Perfect Striker, por Konami.
Jikkyo Golf Tournament '97, por Konami.
Joust 64, por Williams.
Jurassic Park 2:The Lost World, por DreamWorks Interactive.
Jungle Emperor Leo, por Nintendo.
Jungle Strike 64, por EA.
Jungle Bots, por Playmates.
Kindaichi Shonenn no Jikenbo, por Hudson Soft.
Killer Instinct Gold, por Nintendo/Rare.
Kirby's Air Ride, por Nintendo/HAL Laboratories.
Lamborghini 64, por Titus.
Legend of Zelda 64(64DD), por Nintendo.
Loadrunner 64, por Bandai y Big Bang.
Mace: The Dark Age, por Midway.
Madden NFL '98, por EA Sports.
Mahjong Master, por Konami.
Mario Kart 64, por Nintendo.
Metroid 64, por Nintendo.
MLB Featuring Ken Griffey Jr., por Nintendo/Angel Studios.
Mission: Impossible, por Ocean.
Mortal Kombat 4, por Midway.
Morita Shogi, por Seta.
Mother 3/EarthBound 64(64DD), por Nintendo/NCL.
Multiracing, por Imagineer.
Namco Baseball, por Namco.
NBA Hangtime, por Midway.
NFL Quarterback Club '98, por Acclaim.
Pebble Beach Golf Links, por T&E Soft.
POD, por Ubisoft.
Power League Baseball 64, por Konami.
Powerful Pro Baseball, por Konami
Prey, por Apogee.
Pro Baseball King, por Imagineer.
Pro Mahjong, por Athena.
Pro Wrestling, por Hudson Soft.
Quake, porGT Interactive/ID Software.
Raze, por InterPlay.
Red Baron 64, por Sierra.
Rev Limit, por Seta.
Robotech: Crystal Dreams, por Phillips/Gametek.
Robotron X, por Midway Home Entertainment.
Roto Gunners, por Tekmagic.
San Franscisco Rush, por Williams.
Silicon Valley in 1998, por BMG Entertainment.
Smurfs 64, por Infogrames.
Soccer 64, por Hudson Soft.
Sonic Wings Assault, por Video Systems/Paradigm.
Soul Storm, por Virtual Hollywood.
St. Andrews Golf, por Seta.
Stacker, por Virgin.
Star Gladiator, por Capcom.
Star Fox 64, por Nintendo.
Street Fighter 3, por Capcom.
Street Fighter EX, por Capcom.
Super Mario 64 II, por Nintendo.
Super Mario RPG 2(64DD), por Nintendo/NCL.
Superman: The Animated Series, por Titus.
Superman: Quest for Camelot, por Titus.
Super Power League Baseball, por Hudson Soft.
Super Real Island, por Seta.
Super Robot Spirits, por Banpresto
Tetrisphere, por Nintendo/H2O Entertainment.
Tales of Phantasia 64, por Namco
Tekken 3, por Namco.
Top Gear Rally, por Kemco/Boss Game Studios.
Turok: Dinosaur Hunter, por Acclaim/Iguana Studios.
Ultra Combat, por GT Interactive/Software Creations.
Ultra Descent, por Interplay.
Unreal, por GT Interactive y DMA Design.
Virtual Pro Wrestling, por Asmik.
VR Baseball, por VR Sports.
VR Golf, por VR Sports.
War Gods, por Midway Home Entertainment.
Wayne Gretzky's 3D Hockey, por Midway Home Entertainment.
Wet Corpse, por Vic Tokai.
Wild Choppers, por Seta.
Wonder Project J2, por Enix.
World Championship Wrestling, por T-HQ/Inland Productions.
Yoshi's Island 64, por Nintendo.
Yuke! Yuke!, por Treasure/Enix.
Z:Commander Zod, por Virgin.

KEN LOBB, JEFE DE DESARROLLO EN NINTENDO AMERICA: *"El poder de está máquina, aunque está a años luz de sus competidores, no es realmente lo que importa. El verdadero poder de N64 está en sus juegos. Y la palabra que define los juegos de Nintendo es DIVERSION".*

Próximos cracks

EL RESTO DE CARTUCHOS TENDRÁN QUE SUDAR...

Killer Instinct Gold

EN DETALLE

NINTENDO
RARE
96 Megas
Lanzamiento: Junio
Dos jugadores
10 luchadores + enemigo final

El último Killer Instinct es el mejor de la serie. Más completo que la recreativa, más poderoso que el de SNES... y tan jugable como siempre.

KI GOLD es **la mejor entrega de la serie Killer Instinct**, incluidas las dos partes recreativas. Es así para RARE, sus creadores, para los testeadores de Nintendo (América) y parece que para la crítica de medio mundo. Bien, ¿es mejor porqué evoluciona realmente desde el último trabajo o porqué está muy bonito, con sus 64 bits y tal? Contundentes tenemos que ser, que para algo hemos visto el producto. **Es mejor porque es mucho mejor que la recreativa**, y por supuesto que el cartucho de SNES. Y porque tiene muchas cosas que ninguna de esas dos entregas tenia. Por ejemplo, opciones de entrenamiento (2 tipos), de eliminación por equipos, de **cámaras aéreas**, en fin que casi todo se puede alterar desde la pantalla correspondiente. Comparándolo con la versión de SNES, ahí están los **increíbles escenarios generados en 3D**, y el **tamaño de los 10 luchadores** diseñados en **dos dimensiones**, y la cámara que no para de hacer zooms en busca del ángulo perfecto para que nunca nos perdamos lo mejor del combate.





Los luchadores son los de siempre. Son cosas como su tamaño, sus habilidades, su capacidad de abofetear y todo lo que les rodea las que han evolucionado.



No es eso sólo; son también cosas como la **música, que es magnífica** y crea una ambientación perfecta, o la velocidad, que puede ir desde la rutina facilona a la endiablada. Todo a **60 frames por segundo**, una media de paso de imágenes más veloz que la del arcade, y sobre unos sprites exquisitamente animados.

Pero **KI GOLD por encima de todo es divertido**. Sus miles de combos son fáciles de ejecutar, y además **nunca tendrás la sensación de que se te han acabado los golpes**, o las argucias para ganar.



Los movimientos finales pueden ser asi de alucinantes, siempre que deis con la combinación correcta de botones. Pero, oye, nada que envidiar a Mortal Kombat. Mejor, diriamos.



El modo entrenamiento es muy completo. Basta con seguir los movimientos que realiza el maestro, flecha a flecha y botón a botón, en pantalla, para ganarnos unas medallas.



DAVE PERRY, PRESIDENTE DE SHINY ENTERTAINMENT: *"Cuando compré la N64, el mismo día que apareció en Japón, descubrí que los juegos eran muy divertidos pero no revelaban el poder real de la máquina. Eso cambió cuando compré WaveRace 64. Me pareció genial, con un nivel de detalle impactante y muy jugable".*

Wave Race 64

TODO UN JUEGO POR DESCUBRIR.



En Wave Race se han alcanzado unas cotas de realismo sorprendentes. El mar es el mar de verdad, el agua salpica la pantalla y nosotros flexionamos las rodillas a cada golpe del cristalino líquido elemento.

Una **carrera de motos de agua** puede convertirse en un emocionante trayecto al futuro si está **firmada por Miyamoto y corre en Nintendo 64**. Los prejuicios, cómo somos, porque eso de pilotar *aquajets* sólo está de moda en la playita y ahora no hace el mejor tiempo, se caen solitos cuando el cartucho empieza a enseñar toda su artillería. El planteamiento es casi el mismo que el de cualquier rally de coches, de esos juegos que abundan tanto, pero la base enseguida deja paso a otro tipo de sensaciones que los programadores de Nintendo se han encargado de llevar al límite. Lo hacen con la velocidad, lo hacen con las animaciones y repiten con el dominio sobre el caos acuático. O lo que es lo mismo, **el mar es el mar de verdad, el agua salpica la pantalla** y nosotros estamos ahí, de pie en la moto y flexionando rodillas y cadera cuando la ola pone de morros el ingenio.

Wave Race pide competir. Primero contra el agua, y luego contra otros valientes pilotos, que también tiene tela. La situación requiere control, muy asequible desde el mando aunque luego sea otro cantar cómo queda eso en el agua. Y **da a cambio diversión** y por supuesto todas las opciones que sea menester: **cuatro modos de juego**, unas cuantas motos entre las que elegir... Todo en **8 recorridos** que tan pronto someten a test en una linda y arenosa playa australiana, como exigen evitar deshechos en un puerto industrial, de recoveco en recoveco por las tuberías.

El juego, **otro capricho de Miyamoto**, estará **disponible a finales de marzo** (o principios de abril), y será el primero en el que podáis disfrutar de la **tarjeta de memoria**.



Jugable a más no poder, Wave Race sólo necesita dos botones para funcionar a tope: acelerar y girar a cada curva. Otra cosa es que para ambos se necesite mucha pericia.







Cada piloto tiene un estilo, cada moto de agua una potencia, y entre ambos hay que decidir cuál nos conviene más para cada tipo de recorrido.



El efecto del movimiento del agua es simplemente extraordinario, pero queda eclipsado por la cantidad de animaciones que posee el piloto del aquajet.

EN DETALLE

NINTENDO
NINTENDO
96 Megas
Lanzamiento: Marzo-Abril
Dos jugadores
8 Recorridos + 4 modos de juego



Cómo conseguir todos los bonus y vivir para contarlo.

Este mes no dejamos ni un barril de bonus sin destapar. Primero peinamos hasta el último rincón de Cotton-Top Cove, y después nos metemos con los secretos de Mekanos.

Feliz cumpleaños Blue Bear





En **Blue´s Beach Hut** habita Blue Bear, el oso de este mundo. El pobre está triste porque es su cumpleaños y aún no ha recibido ningún regalo. Lo que ocurre es que **Blizzard Bear**, el oso de K3 (un mundo más avanzado), está atrapado por una nevada y no ha podido enviárselo, así que tendrás que llevárselo tú. Como recompensa, Blue te dará **una bola** que también te servirá en el siguiente mundo.

Cotton-Top Cove



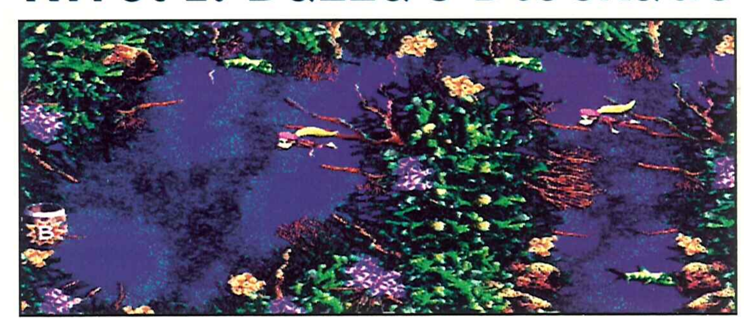
¡SIGUE A ESE PLÁTANO!

La **hilera de plátanos** que hay en una de las **curvas del camino** es la señal de que has llegado al primer barril de bonus de este nivel. Está justo debajo, pero no te apresures. Antes, **observa el comportamiento de los peces** que cruzan y elige el momento adecuado para atravesar el cordón.

¡EH, QUE TODAVÍA NO SE HA ACABADO!

Por fin has llegado a la **bandera del final**, pero...¿no te falta algo? Sí, la **moneda DK** y su protector particular están algo más allá. Si ves que no llegas a lanzar el barril desde la isla donde está la bandera, prueba a subirte encima del escudo de Koin y arrojarlo desde allí.

Nivel 1: Bazza's Blockade



MÁS ALLÁ DE LAS PIRAÑAS



El **barril** de entrada a la **segunda habitación** de bonus está escondido en un hueco que hay **a la izquierda de un desfile de peces** con ganas de probar el filete de simio. Puedes intentar atravesarlos a nado con uno de los monos, o bien probar el método, más seguro, de **coger a Enguarde**, que se encuentra un poco más adelante (justo al lado de la letra N), y retroceder después hasta este punto para darles su merecido.

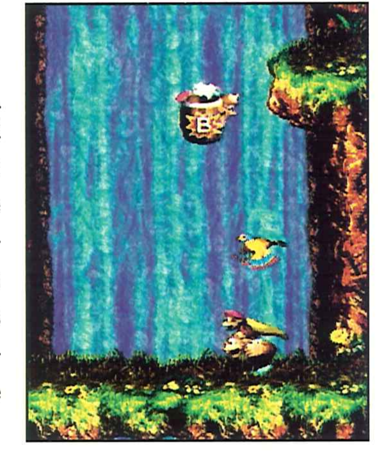
Nivel 2: Rocket Barrel Ride

DE CUCARACHA EN CUCARACHA

Justo **después de coger la letra 'O'**, tienes que practicar una de tus especialidades: el **salto sobre el lomo de las cucarachas**. Se trata de avanzar hacia la izquierda hasta entrar en el barril de bonus.





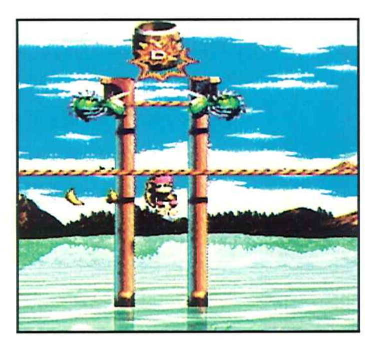


UN EQUIPO PARA LOS BONUS

Un poco más arriba de donde está la **letra 'N'** te das de bruces con un par de **forzudos azules** a los que tienes que eliminar con **Kiddy**. Conviene que llegues a este punto con los dos monos, porque así puedes **hacer el salto en equipo** para llegar al **segundo barril de bonus** de Rocket Barrel Ride.

UN COMIENZO CON VIDA EXTRA

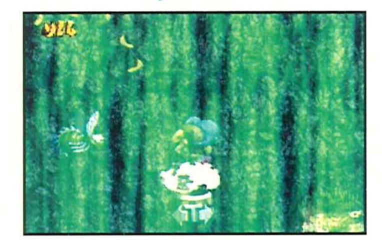
Antes de ponerte en marcha, echa un vistazo allí arriba. ¿No es un **globo con vida extra** eso que asoma? Afirmativo. Haz el salto de equipo para **subirte al tejadillo** y aumentarás tu contador. Sí, ya, no es un bonus, pero mola...



¡MALDITOS ABEJORROS!

Alrededor de este barril de bonus revoletea un par de abejorros. Fíjate en su **rutina de movimiento** y, a ser posible, inténtalo cuando tengas a los dos monos. Si uno cae, podrás llegar al barril con el otro.

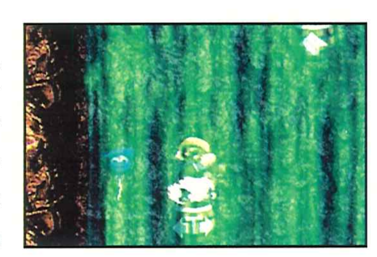
Nivel 4: Tracker Barrel Trek





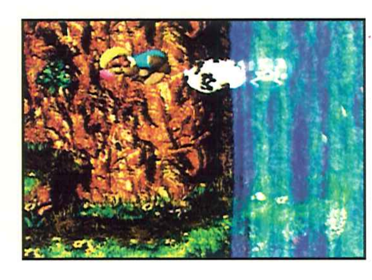
¿QUÉ HAY TRAS LA CASCADA?

Cuando entres en este nivel, ve a la derecha del todo para **meterte en los barriles** que hay **tras la cascada**. Sube saltando de uno a otro hasta la plataforma inmediatamente superior y, desde allí, usa la coleta de **Dixie** como helicóptero para llegar al barril que hay a la derecha del escenario.



TRÍO DE VIDAS

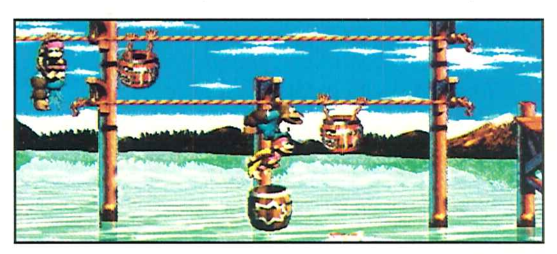
Pasado el barril que salva el avance, entra en el que se mueve a la par que tú, y dirígete a la izquierda. Al final verás un **globo azul** que te suma las vidas cuando lo coges.de uno a uno hasta la plataforma inmediatamente superior. Desde allí usa la coleta de Dixie para llegar al barril de bonus que está a la derecha del escenario.



MÁS RÁPIDO QUE EL BARRIL

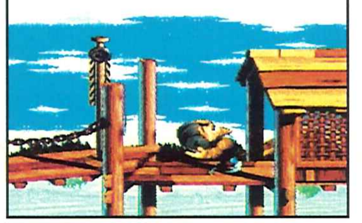
La **moneda DK** te espera a la **izquierda de la salida del nivel**, y esta vez no parece que haya ninguna pared en la que hacer rebotar el barril para que golpee a Koin. No te preocupes, nosotros conocemos el truco: tienes que **tirar el barril metálico hacia la izquierda** y entrar inmediatamente en el que te **propulsa para llegar hasta Koin** antes que él.

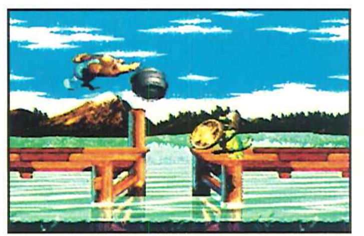
Nivel 3: Kreeping Klasps



DEPRISA, DEPRISA

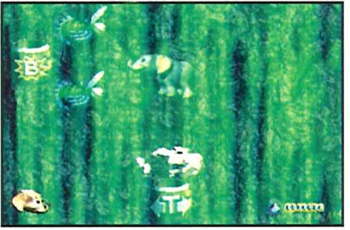
Para aterrizar en el barril que te transporta a la segunda fase de bonus tienes que hacer gala de una gran rapidez de movimientos. Consiste en **bajar por estas dos cuerdas** evitando a los **tres Klasps** que están colgados de ellas (presiona **Abajo y B para descolgarte**).





UNA MONEDA DE LAS MÁS FÁCILES

Aunque el **barril de acero** esté **más allá de la bandera** de fin del nivel, conseguir la moneda DK no tiene mayor secreto que **lanzarlo contra la pared que hay a la derecha de Koin**. Sólo debes tener **cuidado** de que este tipejo verde **no te tire al agua con su escudo**, pero por lo demás es coser y cantar.





ELLIE BAILA SOLA

Una vez que has encontrado a Ellie, no es difícil descubrir el barril de bonus que está un poco más adelante. Lo malo es que el susodicho tiene **un par de abejorros delante** que te impiden el paso. ¿O quizás no? Prueba a **dispararles agua con la trompa de la elefanta** (usa el **botón L para llenarte de agua y el R para disparar**). Ya verás como esos dos no eran tan valientes como parecía.



LA OPORTUNIDAD ÚNICA

Aquí tienes que afinar bien con la moneda DK, porque **sólo dispones de un barril** para deshacerte de Koin. Presta atención: cuando Ellie te abandone, te dará un único barril metálico. Transpórtalo hasta el lugar donde está Koin, **lánzalo contra el muro de su izquierda** y súbete encima de su escudo. Tienes que estar allí cuando el barril choque contra Koin.

Nivel 5: Fish Food Frenzy

¡QUE NO PASE HAMBRE!

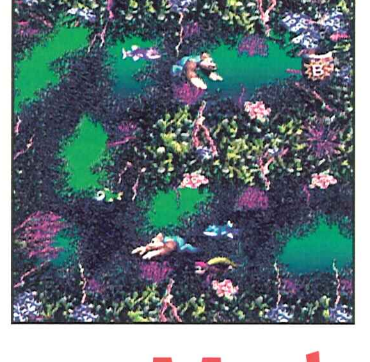
A lo largo de todo este nivel te acompaña **Nibbla, un pez comilón** que se **vuelve de color rojo** a medida que aumenta su hambruna. Y cuando eso ocurre, es capaz de cualquier cosa, hasta de darle un mordisco fatal a uno de los monos. Para **evitarlo tienes que pasar cerca de los otros peces**, porque así Nibbla se los comerá y se mantendrá en calma con su estómago lleno (**no** dejes que se zampe **los erizos con pinchos**, porque se pondrá más rojo todavía, y eso no nos favorece nada de nada).





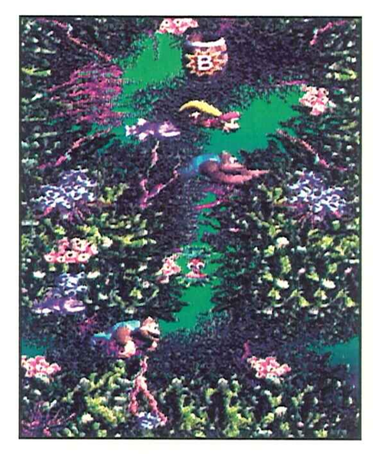
¿DÓNDE SE HA METIDO KOIN?

No te extrañes si al llegar a la bandera del final, no ves a Koin. Lo que tienes que hacer es lanzar a **Dixie hacia arriba y a la izquierda**, porque allí hay está su guarida. Entonces, tira el barril metálico contra la pared de detrás suyo y tendrás la moneda.



UN BARRIL BIEN CLARITO

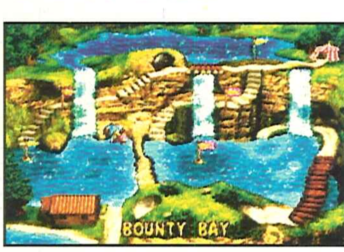
Para llegar al **primer barril de bonus** tienes que ir **a la derecha desde el inicio** del nivel. Después, comienza a bajar y luego, cuando gires de nuevo para ir a la izquierda, fíjate bien, porque en **este recoveco**, a la vista de todo el que pase por allí, está el codiciado barril.



DENTRO DE LA MORADA DEL ERIZO

Antes de llegar al final del nivel tienes que **sortear tres erizos** que suben y bajan por estrechas hendiduras. No te pases de largo el último, porque el barril de bonus está al final de ese pasadizo. Sube un poco y **haz que Nibbla se lo coma**. Te quedará el camino libre.

Desembarco en la playa secreta



Aunque no lo parezca, en Cotton-Top Cove también hay **un pájaro plátano escondido**. Para descubrir su guarida tienes que **nadar hacia arriba en línea recta** desde Blue's Beach Hut. Cuando llegues a la playa que hay enfrente, se **abrirá**, como por arte de magia, un **lugar secreto llamado Bounty Bay** en el que tienes que **jugar** otra vez al conocido **"Simon"** para que el pájaro se digne a acompañarte.

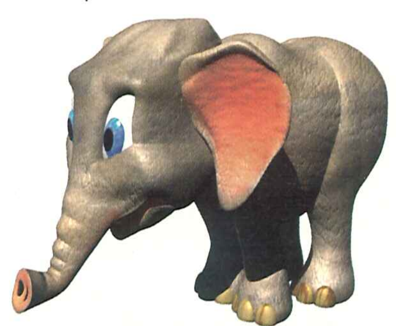
Mekanos

Nivel 1: Fire-ball Frenzy

CUIDADO AL BAJAR



Una vez que hayas salvado el avance comenzarás a **bajar por unas plataformas escalonadas** a derecha e izquierda. El camino normal te llevaría a la derecha de la última, pero tú no vas a seguirlo. Utiliza el helicóptero de Dixie para continuar hacia la izquierda, porque siguiendo esta otra ruta hasta el final llegarás al primer barril de bonus. Por cierto, mientras estés dentro de esta fase de bonus y después, cuando salgas, tendrás el honor de controlar a la **araña Squitter.**

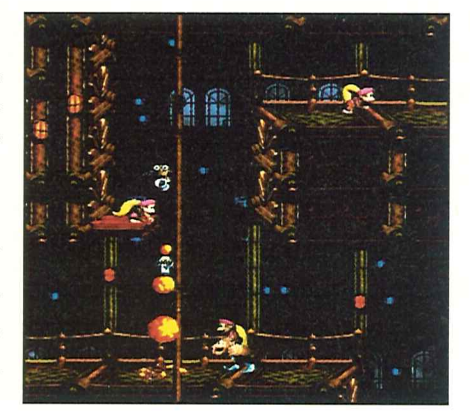




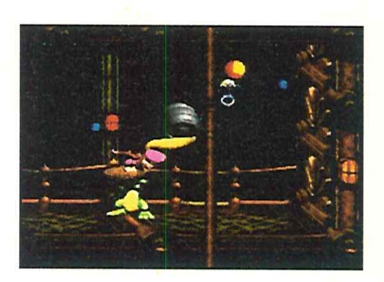


PLATAFORMA HACIA LOS BONUS

Después de la primera habitación de bonus comienza una subida por un pasillo con **dos pajarracos**. Cuando llegues al final, lanza a Dixie hacia arriba para que se encarame en una plataforma que te eleva hasta el barril de bonus.



UNA MONEDA QUE TE QUEMARÁ



Tras coger la **letra 'N'** te encontrarás con una **plataforma que sube por un estrecho pasillo**. Al final, a la derecha, te espera **Koin**, pero esta vez trae **refuerzos**. Ni más ni menos que uno de los **búhos que lanzan bolas de fuego**. Imaginate lo que te ocurre si una de ellas te roza. Asi que **salta con cuidado, coge el barril y súbete al escudo de Koin**. Lanza desde alli arriba el barril contra la pared y conseguirás la moneda DK.

Nivel 2: Demolition Drain Pipe

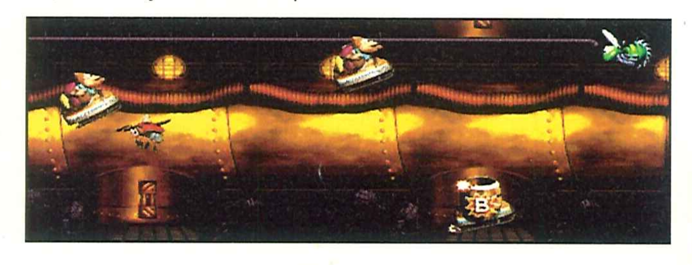


LA VAGONETA FUGAZ

En este nivel vas **montado en una vagoneta que se desplaza a toda velocidad**. Lo único que puedes hacer es **saltar para evitar obstáculos** o **colgarte de una barra** que va por el techo (para bajarte, pulsa **Abajo+B**) y presionar **Izquierda para disminuir levemente la velocidad**. Nuestro consejo es que procures seguir **el camino que indican los plátanos** y avanzar siempre con los dos monos a la vez. ¡Suerte!

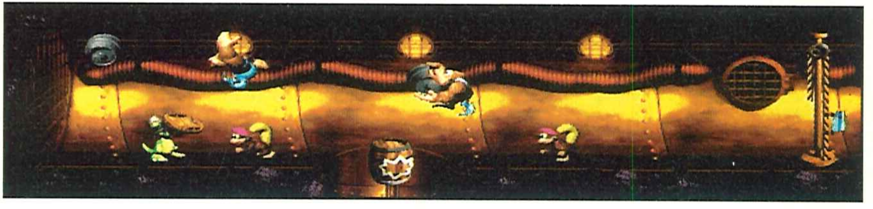
ESCALERA DE ABEJORROS

Para entrar en la primera habitación de bonus tienes que **subir hasta el barril** saltando **sobre una hilera de abejorros** que aparece después de haber cogido la letra 'K'. En realidad **el barril no es visible**, pero está **indicado por una banana solitaria**, colocada sobre el último abejorro.



ARRIBA Y ABAJO

Pasado el barril que salva el avance comienza una zona en la que tienes que ir saltando para evitar caerte por los huecos del suelo. Hay uno en particular con un **escarabajo rojo** que te cuelga del techo al saltar sobre él. Si ocurre, baja de ahi rápidamente (recuerda, Abajo+B), porque dentro del hueco que viene inmediatamente después hay **un plátano que marca la entrada a la segunda habitación de bonus**.



ANTES DE TERMINAR, UNA MONEDA DK

Cuando acabes el viaje en vagoneta tienes que **subir por unos barriles hasta la bandera** que marca el final del nivel. Alli está el barril metálico, pero ¿dónde está Koin? Te está esperando a la izquierda, asi que ya sabes: **carga con el barril hasta allí y lánzalo a su espalda** (Kiddy es más apropiada que Dixie para saltar el hueco).



LA "O" SERÁ LA SEÑAL

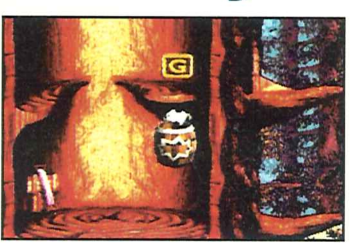
En este nivel debes arreglártelas para **esquivar al serrucho** y, a la vez, hacer todo esto: coge la letra **'O'** y sal del tronco, verás un barril en una rama. Utilizalo para **matar al abejorro de la izquierda** y tener libre la entrada a los bonus.

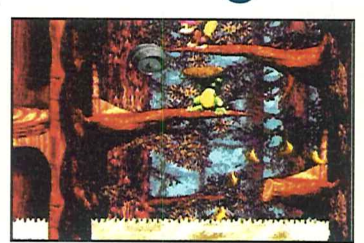


CON UN BARRIL METÁLICO

A medio camino entre la **letra 'N'** y la **'G'** hay, en el **tronco de la izquierda**, un barril metálico para cargarte al abejorro que hay un poco más arriba. Atravesando el agujero en el que estaba el bichejo, llegarás al segundo barril de bonus.

Nivel 3: Ripsaw Rage





UN CHOLLO DEBAJO DE LA "G"

Debajo de la **letra 'G'** hay un **barril invisible** que te impulsa hasta otro igual y, después, a un tercero que te hará **invencible** por un tiempo. Si sigues subiendo verás el **barril metálico**. Súbete a la rama que hay sobre él, acércate a la izquierda y lanza el barril para que rebote contra el tronco.

Super Nintendo

Breath of Fire II

Por fin, el desenlace.

Y fueron felices y comieron perdices. Y, en fin, que como dijo aquel, este cuento se nos ha acabado.

David García

Regresábamos a Tunlan... Allí hay que hablar con el personaje que está cerca del palacio para averiguar que se requiere un "**famosa flauta**" para **charlar con los aldeanos**.

Lo siguiente es **viajar a Highfort con la ballena**. Asegúrate de que **Sten** está en el grupo. Pulsa **Select** para hacer que aparezca el **mapa (1)** y dirígete a una gran isla que hay al sudeste. Al norte de esas tierras está el punto que buscamos. Dentro, necesitarás las **habilidades del mono** para atravesar el puente.

Después de que todo el grupo haya sido capturado, tan sólo quedará Sten. Él debe bajar las escaleras de la pantalla donde nos encontramos, **recoger las armaduras de los cofres**, y, luego, salir a **buscar a sus amigos**.

Al instante deberás medir tus fuerzas con un antiguo amigo llamado **Trubo (2)**. Si no estás en el **nivel 18** como poco, será muy difícil ganar. Pero bueno, tras la victoria Trubo se unirá a la causa. Mientras el nuevo compañero avanza por el frente, Sten debe dirigirse por los puentes de la izquierda y **buscar a la princesa**. A partir de aquí comienza un tedioso camino en el que recorrerás **infinidad de túneles laberínticos**, con el problema añadido de que el puente está destrozado y no hay manera de regresar a los lugares de venta de pociones.

Después de deambular por los túneles, Sten llegará a la sala donde están la princesa y el malvado **Shupkay (3)**. Cuando el malo note tu presencia, te enviará a las mazmorras, donde te reunirás con el resto del grupo. (**NOTA:** Si a partir de ahora te matan antes de rescatar a la princesa, hay un camino mucho más corto que el que has realizado. Basta con ir a las habitaciones reales y pulsar el interruptor que hay a la derecha).

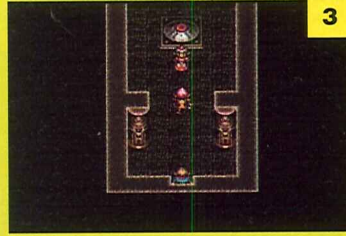
Continuando por los túneles, pronto veremos **tres teletransportadores (4)**. El bueno es el del centro, que te conducirá a una puerta custodiada por Trubo.

1

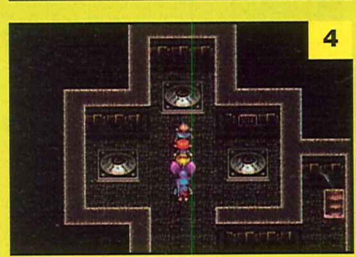
2



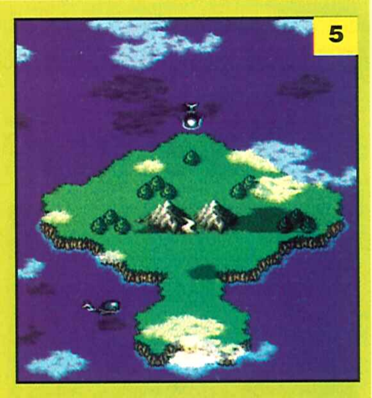
3



4



5



6



La **primera lucha** es con el cierre de la puerta. Se necesitan buenas dosis de magia para acabar con él, pero saber que dentro está Shupkay da muchos ánimos. El nuevo enemigo se transforma en un **repelente demonio**. Utiliza contra él la **magia del dragón**, y haz que un par de miembros del equipo luchen mientras los más débiles refuerzan de vida y magia al resto. Tras la batalla, y gracias a la colaboración de Trubo, que anula toda la tecnología de la fortaleza, el grupo conseguirá la "**famous flute**".

La gorda reina de Tunlan

El siguiente paso es **viajar a Tunlan con la ballena**. Allí ve a ver a la reina a sus aposentos reales. Pronto descubrirás que la soberana padece una grave enfermedad, una repentina obesidad que hace que su vida peligre. Tendrás que conseguir la ayuda de un **mago especialista en dietas** que vive en una pequeña isla con forma de pez. Viaja hasta allí con la ballena **(5)** y no te olvides de llevar a un **personaje femenino en el grupo** para que hable con el mago.

Nada más llegar a la isla y atravesar las montañas, verás una **caverna**. Entra, pon a una chica al frente y habla con el mago. Después de poner algunas pegas, el hechicero aceptará ayudarte.

En Tunlan, las noticias del dietético no son nada buenas: es un caso de posesión múltiple que sólo se cura a fuerza de espada. Y el mago necesita algunos instrumentos que no posee. De ahí que le encargue a la expedición **volver a su isla** y entregarle a su ayudante la nota que redactó (Pon a Sten en el grupo). El ayudante del mago te proporcionará un **espejo**, pero además te hará falta una **extraña variedad de seta** que se cultiva en **lo alto de la montaña**. El champiñón se encuentra en esa especie de isleta que hay a la izquierda, y es exactamente el del centro.

Con el espejo y la seta regresa a Tunlan. Sube a la habitación de la reina y habla con el mago. El plan trazado es que debes ir a las **entrañas de la reina** y acabar con todos los monstruos que la poseen. Para saber cuando está limpia una zona debes mirar la pantalla de información general sobre los personajes (pulsando SELECT), y comprobar que duerme el pequeño monstruo del recuadro superior. Una vez eliminados todos los engendros, la reina recuperará su estado normal y como agradecimiento permitirá que el grupo acceda a todas las salas del palacio para recoger los tesoros, prestando especial atención a uno llamado "**Therapy Pillow**".

Ahora, pon a **Spar en el grupo** y viaja a **Whale Cape**. Ve al bosque y haz que **Spar** hable con el **Wisdom Tree (6)**. Gracias a la **Therapy Pillow** y a muchas batallas lograrás curar su mente. En primer lugar aparecerás en un poblado habitado por ancianos. Algo más a la derecha, los habitantes son más jóvenes y al norte son niños. Recorre las tres aldeas y regresa a la inicial. Ya sólo te queda encontrar al **Memory Demon** y darle una tunda. Después, ve al pueblo de la gente más joven y ellos te dejarán salir de la memoria del árbol.

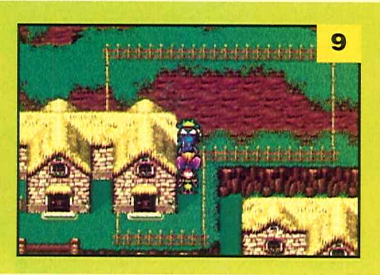
Viaja entonces hacia el sur desde el punto en el que te encuentras y llegarás a **Mist Valley**. Habla con el primer personaje que veas y descubrirás que es imposible avanzar con una niebla tan espesa. Para evitarla, ve a **Sky Tower**, pero antes regresa a Township y controla si la ciudad necesita más crecimiento.

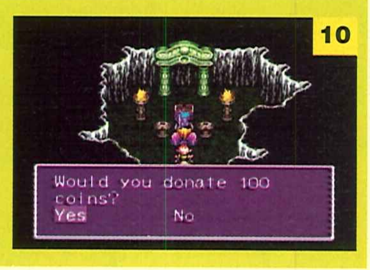
Continuamos. Sky Tower está en mitad del océano **(7)**, al sur de Capitán. Debes explorar el interior de la torre avanzando por las corrientes de agua. Llegará un momento en que te encontrarás con **Spoo, the Wind Shamen**, que será la encargada de hacer que desaparezca la espesa nube de tu camino.


7



8


9



10

Sin más dilación, atraviesa **Mist Valley**, con **Rand** en tu equipo, y haz una parada en **Farm Town**, la ciudad natal de Rand. Charlando con los granjeros **(8)**, pronto descubrirás que allí están pasando cosas raras y parece que la Iglesia de **St. Eva** tiene la culpa. En una de las casas vive la madre de Rand. Tras una breve conversación con ella tendrás que limpiar su pequeño huertecito de piedras y malas hierbas **(9)** a fuerza de espadazos. Hecho esto, vuelve a hablar con ella y te mandará a la pequeña **iglesia de Namanda**. Está en una pequeña cueva situada a la izquierda de Farm Town. Realiza una donación **(10)** y vuelve a Farm Town. Descubrirás que la madre de Rand ha sido raptada por la Iglesia de St. Eva. Es hora de atacar pero el problema es que la maldita iglesia está construida en una isla inexpugnable, a la que sólo se puede acceder volando.

En busca de la leyenda del hombre pájaro

Regresa a Windia y pon a Nina al frente. Acude al palacio real y habla con el enfermo padre de Nina. La leyenda de Windia dice que existe un hechizo que transforma a uno de los habitantes en un pájaro, pero deja de ser humano.

Lo primero es encontrar el **Great Bird Power** en las profundidades del castillo. Nina debe ir sola en los últimos momentos y luchar contra el guardián de los poderes. Cuando haya conseguido el poder, su hermana se lo arrebatará para transformarse en pájaro. Ahora, siempre que Nina encabece el grupo será posible llamar al pájaro con el **botón Y (11)**.

A continuación, vuela hacia el sur a la isla en la que se encuentra la **Gran Iglesia de Evarai**. Recorre los diferentes edificios y luego intenta salir de allí: no podrás. Entonces, acude al edificio central y habla con el hombre que hay en la iglesia. Este personaje es un infiltrado que no cree en esa iglesia y te explicará que debes **lanzarte por el lavabo** y buscar la salida por los túneles.

Luego ve a **Cottland**, que se encuentra al sur de FarmTown. Para este viaje debes llevar a **katt**, que se encargará de **romper las piedras** que bloquean la entrada. Allí el grupo conocerá a **Tiga**, el líder de la revolución. Tiga quiere también atacar la iglesia de St. Eva, pero necesita una prueba de su maldad; de ahí que hubiese mandado a un enviado a conseguirla, pero aún no había vuelto El grupo se ofrece entonces para ir en su búsqueda. La evidencia se encuentra en **Thieve´s Tomb**, situada al sur de Highfort. Navegando por su interior encontrarás a **Patty**, una antigua conocida, y así conseguirás la evidencia.

Sin perder un sólo segundo, vuelve a Cottland y cuéntale a Tiga lo sucedido. Se creará un plan para atacar la iglesia, pero antes Tiga se enamorará de Katt y querrá irse con ella. Nuestro héroe peleará, pero te recomendamos que no gastes ni un sólo hechizo. Tiga tiene 10.000 puntos de energía y es imposible derrotarlo. Deja que se vaya.

Viaja al extremo más sur de la tierra en la que está Farm Town, a una pequeña iglesia llamada **Brando**. Allí deberás luchar con otro demonio, **Necroman**. Para llegar hasta él tendrás que **presionar cuatro veces la flecha** que indica dirección derecha. Tras derrotar a Necroman conseguirás la **acreditación de libre acceso por Evarai**.

Antes de dar cualquier otro paso, realiza una donación de **100 monedas en cualquier iglesia**, para conocer sus enseñanzas **(12)**. Hecho este paso, vuelve a volar a la gran iglesia y asegúrate de que **Rand** viaja en el grupo. Sigue a Tiga y entra en la Iglesia respondiendo **EVANS** a la pregunta del guardián. Tras el responso del sacerdote, medirás tus fuerzas con las de **Ray**. Durante la lucha, llegará un momento en que se enfrentarán dos dragones; entonces habrás adquirido los nuevos **poderes del dragón (Great Power)**. Ya sólo te queda utilizarlos para salir airoso de este combate.

Continúa tu camino explorando por los túneles. Al llegar a la **baldosa** y el abismo, éstos son los pasos que debes seguir: **7, 4, 5, 2, 8, 9** (tomado el 1 como esquina superior izquierda, el 3 como la superior derecha y el 9 como la inferior derecha). Después, habrá que luchar con el hombre rodeado por los tres ojos, pero con los nuevos poderes del dragón será cosa fácil. Y por último queda la parte más dramática, cuando tras liberar a la madre de Rand, ésta ofrecerá su vida por salvar la de su hijo.

Sal de allí antes de que toda la iglesia se venga abajo. Vuelve a Farm Town y visita el huerto que antes limpiaste. Allí encontrarás los poderes del **Earth Shamen**, utilizables en Township **(13)**.

Después viaja a Gate **(14)** llevando a **Nina y a Jean** en el equipo. Habla con el padre Hulk para descubrir el secreto que esconde esa civilización. En ese momento verás como el gran pájaro transportador es raptado por unos demonios. Regresa a Cottland y utiliza la **habilidad WARP de Jean**. Después de seguir las pistas ofrecidas por los aldeanos no encontrarás a Patty, por lo que lo mejor es volver a Gate una vez más. Sorprendentemente será allí donde la encuentres.

Ahora, viaja a la montaña donde comenzó la aventura. Y enfréntate al malvado **arzobispo Habaruku** de **2.200 unidades de fuerza**. Cuanto más altos de nivel estén tus compañeros, más fácil será lograr la victoria. El **nivel 35** es una buena posibilidad.

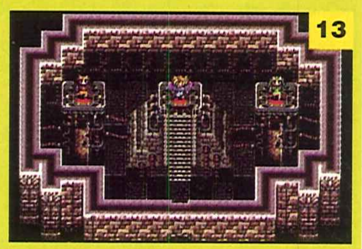
Y llegamos al final. Regresa a Gate y entra en su mundo subterráneo para **explorar las cavernas**. Hay escondidos un **montón de tesoros** en nada menos que seis niveles de profundidad. En fin, que deambulando por las diferentes habitaciones encontrarás a **Barubary**, **un demonio** que años atrás te dio una buena paliza. Este ser te ofrece la posibilidad de luchar sólo o con todo tu equipo. De esta última manera es más complicado porque el bicho en cuestión se arma con 5.000 puntos de energía. Es más recomendable un **ataque solitario** en el que abunde la **magia del dragón** y la consiguiente recuperación con las WPFruits.

Tras derrotarle, graba la aventura, recupera todas las fuerzas que puedas y prepárate para el **auténtico final**. El último adversario es **Detheven, de 10.500 puntos** y experto en toda clase de magias. **Cualquier estrategia sobra**. Hace falta mucha fuerza y mucha suerte. Pero bueno, si has llegado hasta aquí...


11



12


13


14

Game Boy

Donkey Kong Land 2

Cada vez más cerca de rescatar a Donkey.

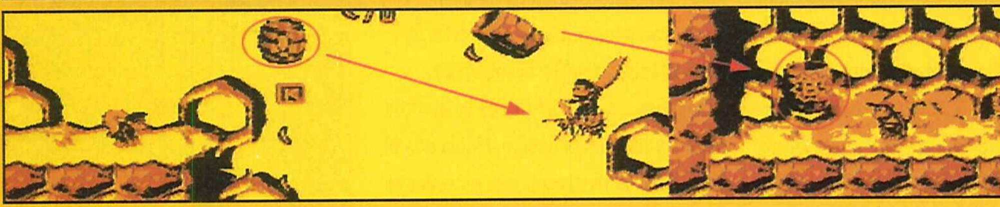
Con la colaboración de



Vamos ya con la tercera entrega de nuestra guía Donkey. Este mes analizamos a fondo dos nuevos niveles: Krazy Kremland y Gloomy Gluch. Y ponemos todos sus secretos al descubierto.

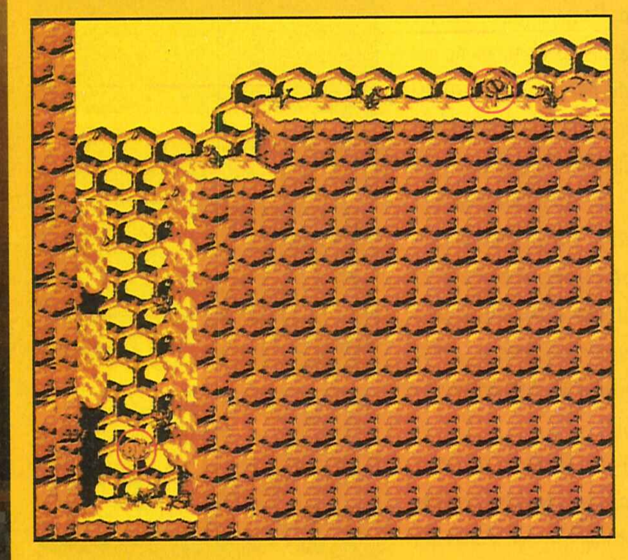
Krazy Kremland

Nivel 1: Hornet Hole
Escenario: colmena con miel





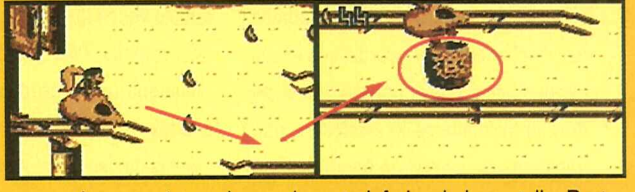
Bonus: Despacito, que tiene mecha el asunto. Al principio de la fase iremos a la derecha hasta alcanzar un **barril con poder de inmunidad** (está justo debajo de la **letra K** de Kong). Entonces nos hacemos inmunes, volvemos de nuevo hacia la izquierda y **saltamos encima de la avispa** sobre la que hay otro barril. Al entrar en él, seremos lanzados hacia una **pared de miel**. Pues bien, **arriba a la izquierda de esa pared** están los bonus.



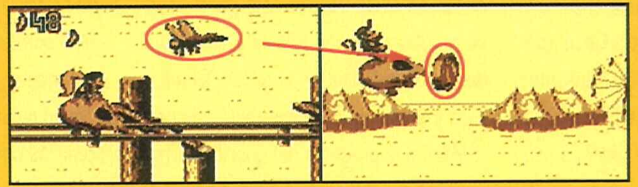
Moneda DK: La encontraremos bajando por el **abismo** que hay a la **izquierda** de la primera **señal de prohibido**.

Nivel 2: Target Terror
Escenario: fase de vagonetas

Bonus: En cuanto pasemos la **quinta puerta**, veremos una **libélula**. Justo delante hay un **camino de plátanos** que va hacia abajo.



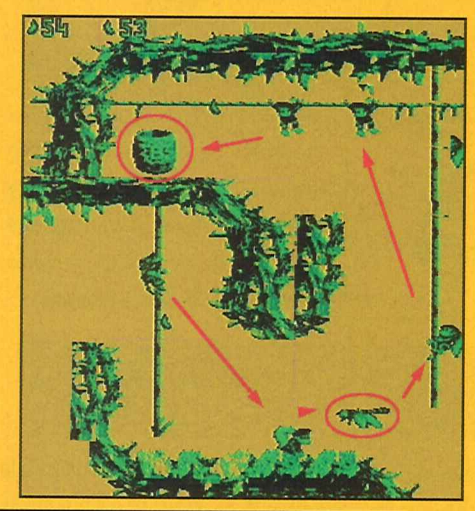
Si seguimos ese camino, caeremos sobre una vía que hay en la parte inferior de la pantalla. Basta avanzar por ese camino para darse de bruces con un barril de bonus.

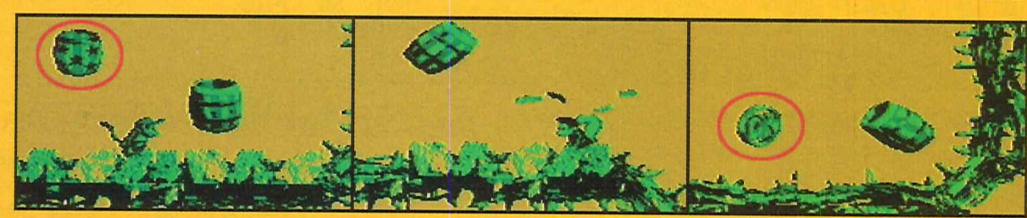


Moneda DK: Hay que saltar sobre la **segunda libélula** que está en las vías (tras el barril intermedio).

Krazy Kremland

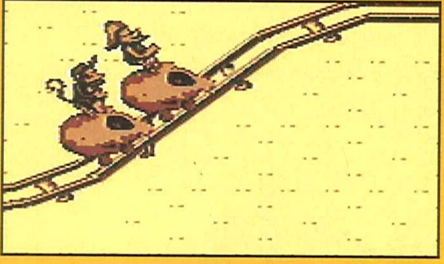
Nivel 3: Bramble Blast
Escenario: laberinto con barriles entre enredaderas de pinchos





Moneda DK: Muy facilito. Tras **superar el barril intermedio**, continuamos hacia adelante hasta toparnos con el **primer barril DK**. Una vez allí, saltamos por el abismo que queda a la izquierda para coger la moneda DK.

Bonus: Desde el comienzo de la fase avanzamos utilizando los **barriles cañón** hasta llegar al primer lugar donde nos tenemos que **colgar de una liana**. Cuando nos descolguemos, caeremos sobre una **plataforma de madera**. A su derecha veremos una **libélula** volando debajo de otra liana. Si saltamos sobre la libélula nos podremos colgar de la liana que encima y, si seguimos hacia arriba enseguida encontraremos el barril de bonus.

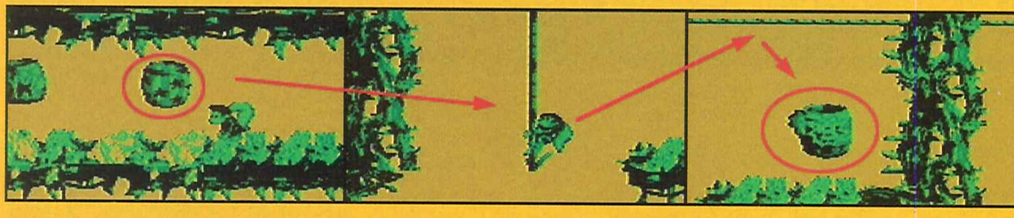


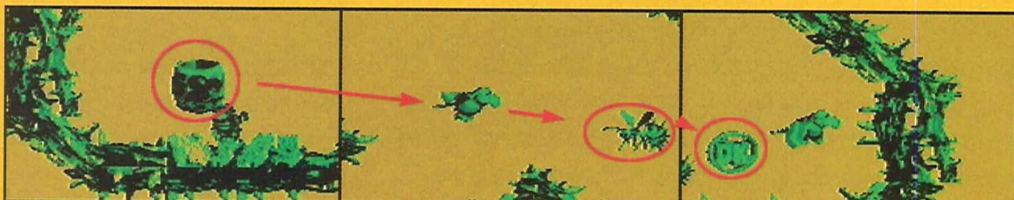
Nivel 4: Ricket Race
Escenario: fase de vagonetas con vías rotas



•**Moneda DK**: Aparece cuando llegamos en **primera posición a la meta**, para lo cual tenemos que **destruir o adelantar a los otros cinco corredores** que participan en la carrera.

Nivel 5: Bramble Scramble
Escenario: laberinto con barriles y enredaderas de pinchos

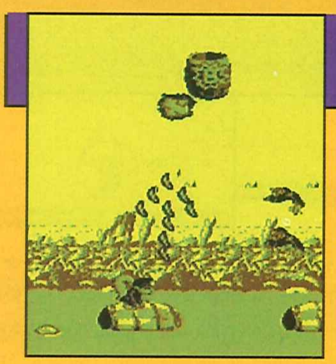




Bonus: Arriba a la derecha del barril intermedio hay **un hueco y una liana** para alcanzarlo. A la derecha de ese hueco encontraremos un **barril de bonus**. Para **agarrarnos a la liana** tenemos que saltar con Dixie desde la cuerda que hay algo más a la derecha y planear.

Moneda DK: Tras pasar el barril intermedio nos **convertimos en loro** y comenzamos a subir. Cuando lleguemos ante una **bifurcación, vamos por el camino derecha** y destruimos la avispa. En su lugar aparecerá, ahí es nada, la moneda

Nivel 6: Mudhole Marsh
Escenario: selva pantanosa con juncos en el agua

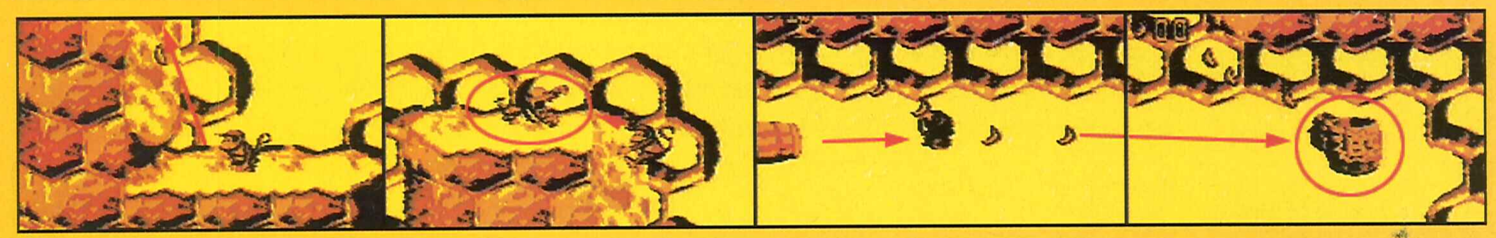


Bonus: Cuando lleguemos al **quinto grupo de buitres** veremos una **flecha de plátanos** que apunta hacia arriba. Si saltamos sobre el buitre que vuela más alto, encontraremos un barril de bonus.

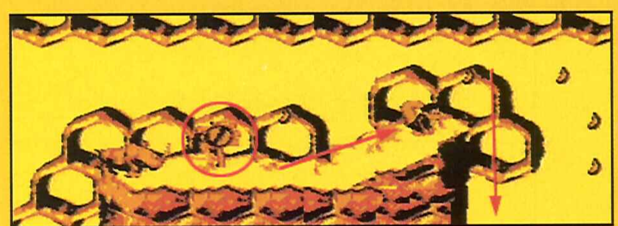
Moneda DK: La encontramos al **salir del barril de bonus del cañón**.



Nivel 7: Ramby Rumble
Escenario: colmena con miel

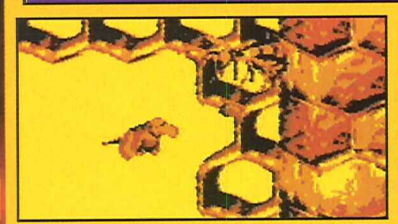


Bonus: Subiendo la segunda pared de miel, llegaremos a una pequeña plataforma en la que hay un **cocodrilo** (está justo antes de llegar al segundo barril DK). Si desde la plataforma del cocodrilo saltamos en dirección **arriba-izquierda** para posarnos sobre una libélula, encontraremos un **barril cañón que nos lanzará a uno de bonus**.



Moneda DK: Pasamos el cartel de **prohibido rinocerontes** y nos tiramos por el agujero que hay arriba a la derecha. Si nos pegamos a la pared de la izquierda, veremos un hueco donde está la moneda.

Nivel 8: King Zing Sting
Enemigo final mundo 3

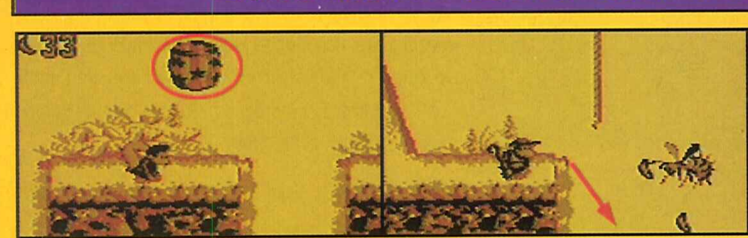


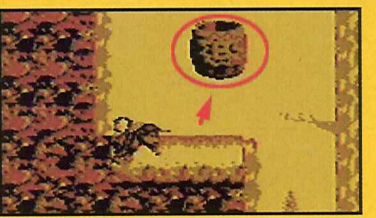


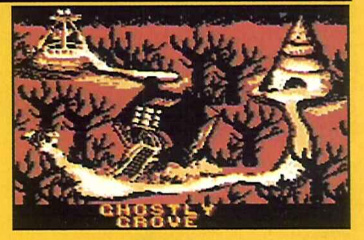
El **enemigo final es una avispa gigante**. Para destruirla tenemos que **golpearla cuatro veces en el aguijón** a base de los **cocos** que lanza el loro. Cada vez que la golpeemos, nos perseguirá durante unos instantes y tendremos que esquivarla. Tras los dos primeros golpes, la avispa gigante irá **dejando avispas pequeñas** por donde pase, lo que complicará un poco más la situación.

Gloomy Gluch

Nivel 1: Ghostly Grove
Escenario: selva con un árbol fantasma al fondo



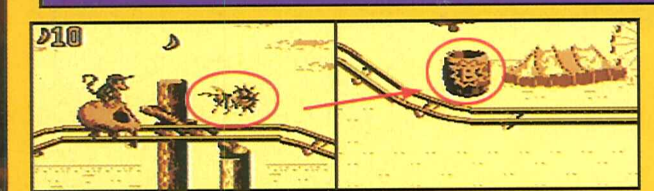




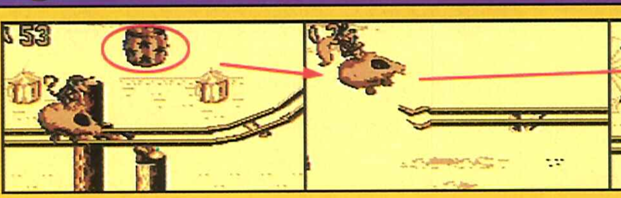
Bonus: Tras pasar el barril intermedio, continuamos hacia la derecha hasta llegar al **tercer abismo** que tenemos que cruzar usando las **cuerdas fantasmas**. Al principio de este abismo veremos una **avispa** y una linea de plátanos que va hacia abajo. Siguiendo el camino de los plátanos encontraremos un **barril de bonus** (pegado a la pared izquierda del abismo).

Monedas DK: Se encuentra justo **encima de la diana de salida** al final de la fase.

Nivel 2: Krazy Coaster
Escenario: fase de vagonetas con avispas en la vía



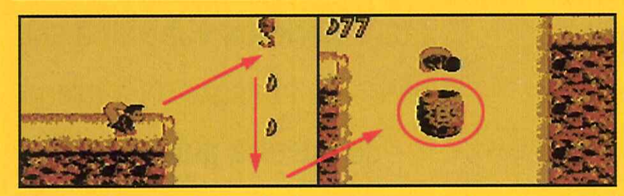
Bonus: Arriba a la derecha de la **segunda avispa** veremos una vía. Si conseguimos llegar hasta allí, que no es moco de pavo, aparecerá un barril de bonus.

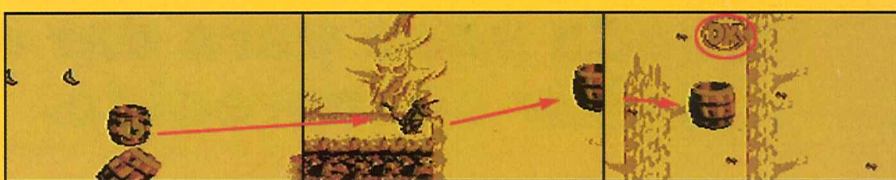


Moneda DK: Tras pasar el barril intermedio, continuamos hacia la derecha hasta **superar la segunda avispa. Allí veremos dos vías**. Si optamos por la vía de arriba, enseguida encontraremos la preciada moneda DK.

Gloomy Gulch

Nivel 3: Gusty Glade
Escenario: selva con hojas de árbol movidas por el viento

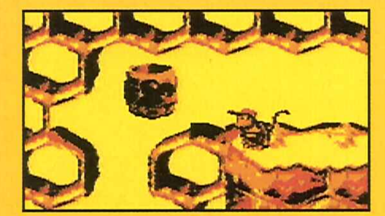




Bonus: Vamos a la derecha hasta alcanzar un lugar donde hay unas plataformas muy pequeñas. Al pasarlas, hay un abismo con un **gancho con plátanos arriba y abajo**. Si nos tiramos por allí, y recogemos los plátanos de abajo, aparecerá un barril de bonus.

Moneda DK: Una vez sobrepasado el barril intermedio continuamos hasta llegar a un **abismo** que tenemos que **cruzar ayudándonos con barriles cañón**. La moneda se encuentra encima del **segundo cañón**.

Nivel 4: Parrot Chute Panic
Escenario: colmena en la que somos transportados por un loro

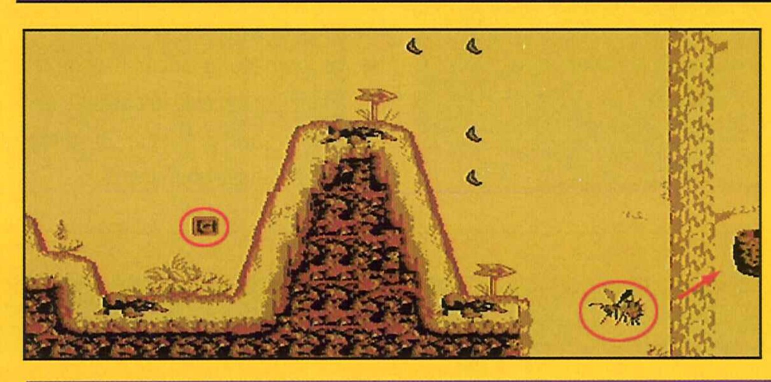




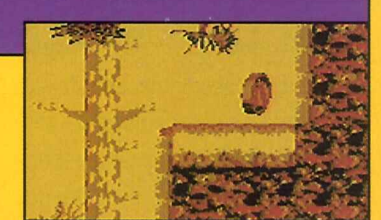
Bonus: Encima del barril en el que nos **transformamos en loro** por segunda vez, después de pasar el barril intermedio, hay unos **ganchos invisibles**. Tendremos que **saltar para que aparezcan**. Si subimos por ellos alcanzaremos una plataforma donde hay un barril de bonus (para agarrarnos al gancho invisible, hay que **subirse en la plataforma que hay a la izquierda del barril del loro**, y saltar planeando con Dixie por encima del barril).

Moneda DK: A la derecha del barril intermedio veremos una **libélula**. Si saltamos sobre ella y nos metemos en el barril que hay encima, seremos lanzados al lugar donde se encuentra la moneda.

Nivel 5: Web Woods
Escenario: selva



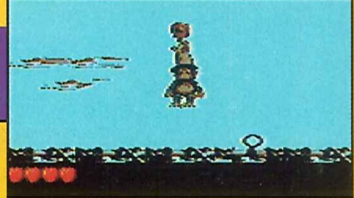
Bonus: A la **derecha de la letra G** veremos un montículo muy alto y, más a la **derecha**, un **abismo**. En la parte más baja del abismo, a la **derecha de una avispa** que se mueve arriba y abajo, encontraremos un barril de bonus.



Moneda DK: La podemos encontrar en la **esquina inferior derecha del segundo abismo** que hay a la **derecha de la letra N** de Kong.

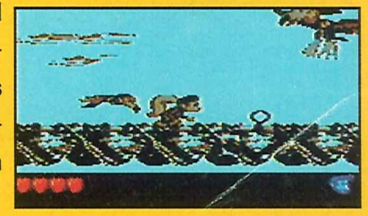
Nivel 6: Kreepy Krow
Enemigo final mundo 4





Para destruir a este **buitre pirata** tendremos que lanzarle **cuatro huevos** que aparecerán cuando esquivemos o nos carguemos a los **cuatro pequeños buitres** que salen primero. Cuando **golpeemos al gran buitre dos veces**, aparecerán unos **ganchos** con los que escalaremos a la parte superior de la pantalla. Allí encontraremos unas **cuerdas por las que caen huevos** que tendremos que esquivar para alcanzar un barril que a su vez nos lanzará a una plataforma donde nos enfrentaremos por segunda vez al gran buitre pirata. ¡Uf, esperad que tomo aire!

Este **segundo enfrentamiento es igual al primero**. Lo único que hay que hacer es esperar a que **el huevo que lanza el buitre se detenga**. Entonces el animalejo nos atacará por sorpresa, nosotros le esquivaremos, recogeremos el preciado huevo y se lo lanzaremos. Así, sin más. Y pronto será historia.



Super Nintendo

Prince of Persia 2

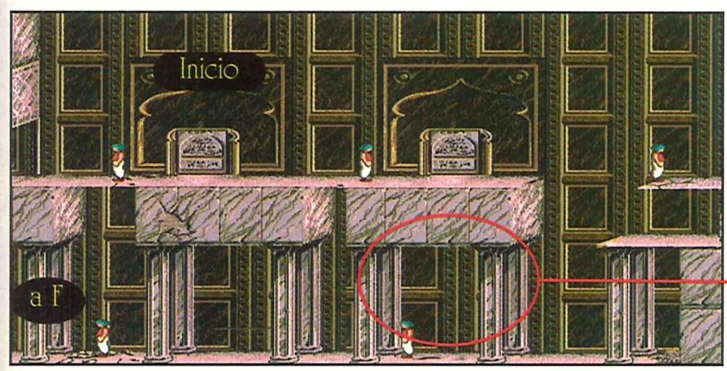
Queda poco para dar a Jaffar su merecido.

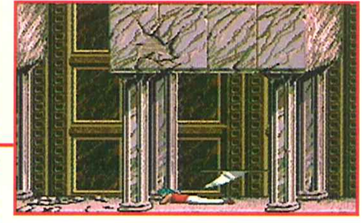
Los laberintos vuelven a ser dueños de la segunda entrega de nuestra guía. La parte central del juego, que es la que recorremos, requiere nuevas estrategias, por lo que te recomendamos que sigas atentamente estos consejos.

David García

Fase 6: La caída de un reino
Clave: HGFHRH

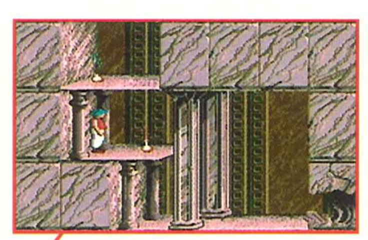
Tras escapar de las cavernas en su alfombra mágica, el Príncipe se encuentra ahora en un **decadente castillo**. Sabe que serán muchas las dificultades y peligros que esperan en esta nueva zona (especialmente **porque aquí no tiene espada**), pero también comprende que para recuperar su honor y rescatar a su princesa debe proceder por estos peligrosos caminos. Y cuanto antes mejor, que el tiempo vuela.





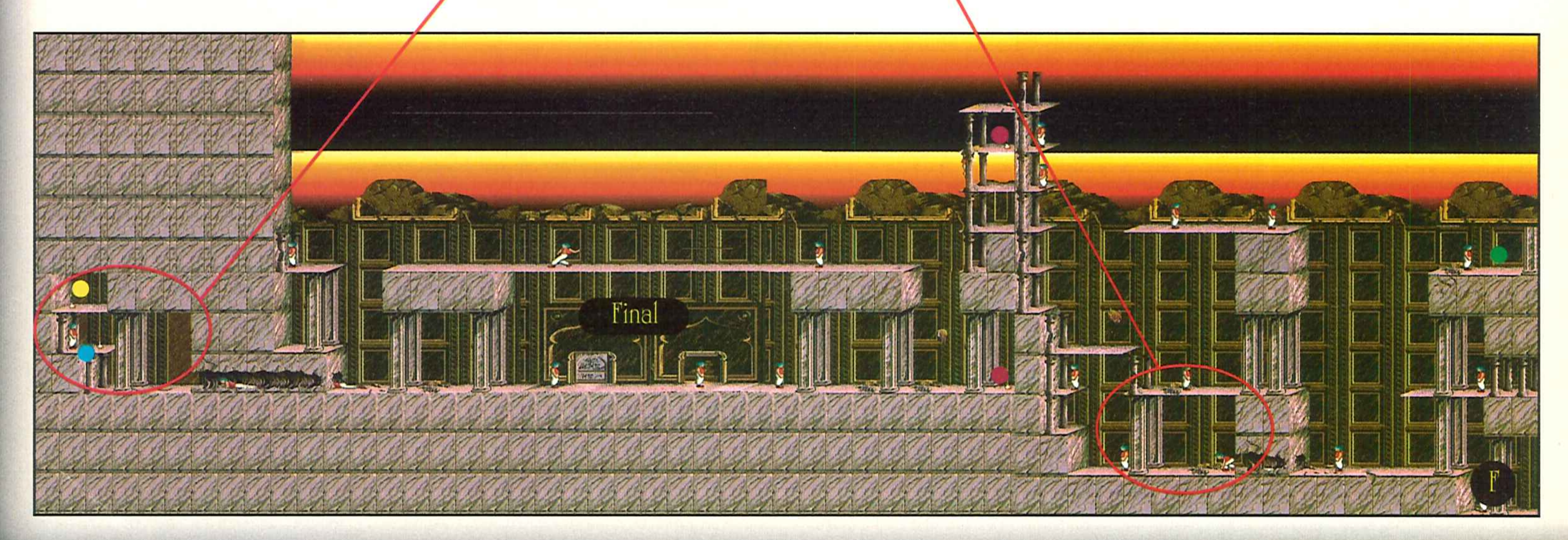
Las **trampas de afilado acero** de las paredes del palacio pueden acabar con el Príncipe de la manera más tonta. Si ves una **estrecha abertura** en cualquiera de las paredes, es mejor que la **pases gateando**.

Si consigues superar a la serpiente, lo único que encontrarás en esta sala es una **poción que cambia los controles de manejo**. Muy poca recompensa comparada con los riesgos que se corren en la acción.





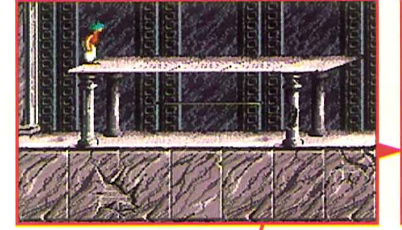
La **antigua cimitarra** que yace en este suelo es seguro que ha visto días mejores, pero afortunadamente para el joven Príncipe aún está lo bastante afilada como para propiciar un daño considerable a sus enemigos.

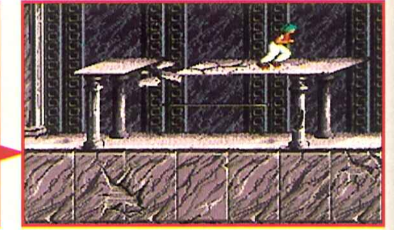


Fase 7: Un suelo deslizante
Clave: JGBHNH

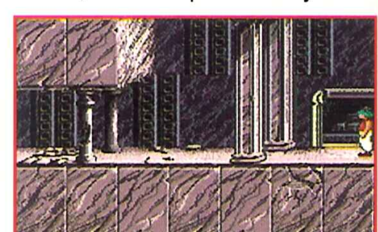
Nuestro héroe continúa sus andanzas por el decrépito castillo, casi sin darse cuenta de que cada vez se va adentrando más en sus profundidades y que son mayores los peligros que le salen al paso.

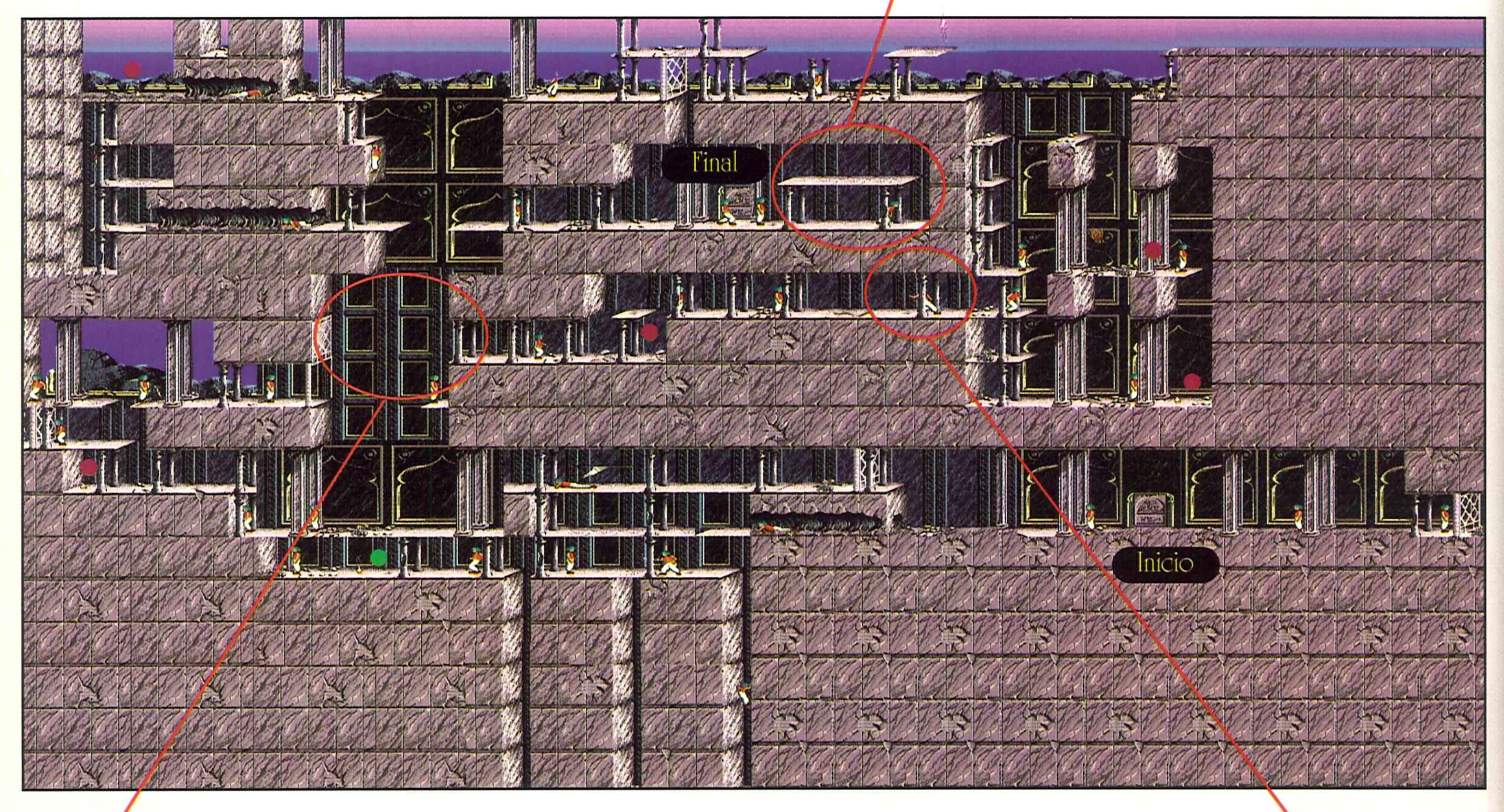
Sus próximos pasos le conducirán a una serie de **desagradables encuentros con malvadas serpientes**. Una sola descarga de su veneno y el Príncipe habrá terminado sus días y tendrá que dar carpetazo a la búsqueda. La tesitura no es fácil: huir es de cobardes (o sea que est y **luchar contra ellas es extremadamente arriesgado**. Está claro que lo que se impone es **elaborar una estrategia para evitar sus afilados colmillos**.

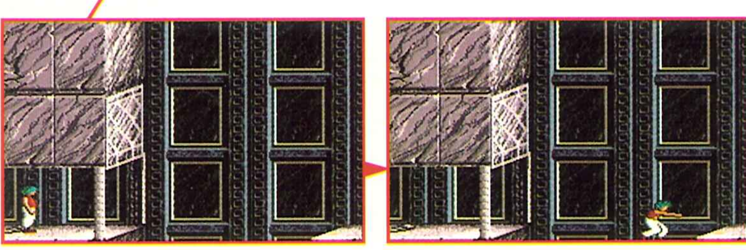




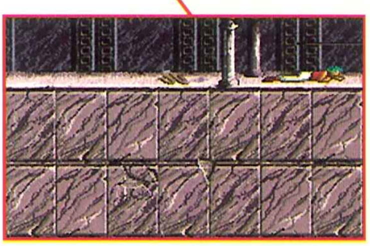
Cuando alcances esta **puerta de salida**, y veas que está cerrada, haz lo siguiente: avanza a la pantalla de la derecha, sube a la plataforma y corre por ella muy deprisa. El suelo se irá derrumbando bajo tus pies. Baja de la plataforma por la parte derecha, **pulsa el interruptor** y haz el camino de vuelta. La puerta se abrirá para que pases al siguiente nivel.







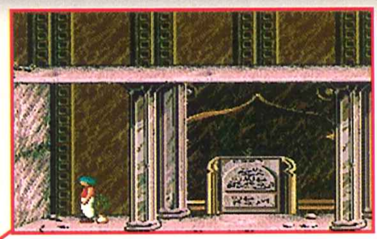
Uno de los **retos más importantes de todo el juego** es este enorme salto. No hay truco, así que tendrás que realizarlo como el resto de saltos. Te vas a la izquierda de la pantalla todo lo que puedas, empiezas a correr y saltas cuando estés casi en el filo. Un poco de suerte, y a salvo.



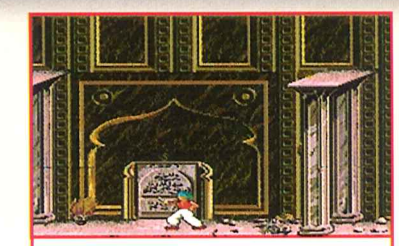
En este pasaje encontrarás una de las **peligrosas serpientes** que citábamos arriba. Da la impresión de que no resulta difícil superarla saltando, puesto que el ofidio continúa su camino sin hacerte el más mínimo caso. Pero,ojo, ándate con cuidado puesto que justo al metro siguiente tendrás que evitar la afilada cuchilla que aparece de repente en la pared. Resumiendo, **la técnica es: salto, pequeño avance, gateo.** Y todo muy deprisa.

Fase 8: Una sala llena de guardianes
Clave: KHHGCH

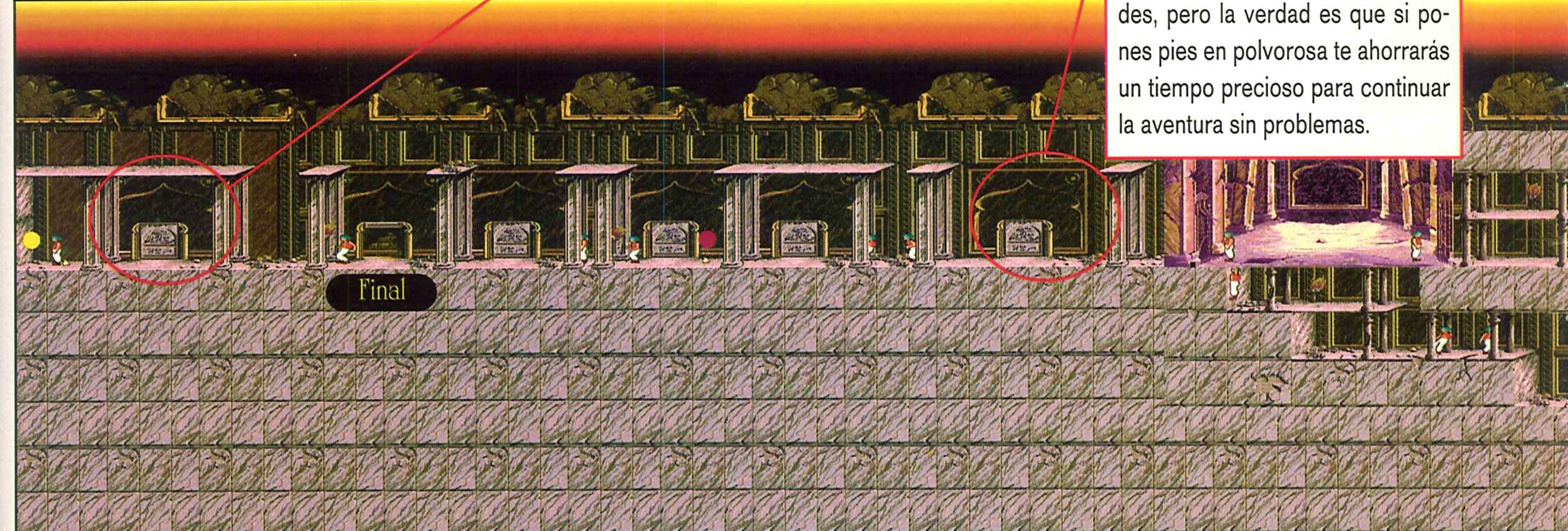
Continúan las trampas y los horrores por doquier. Y para colmo en esta nueva sección te encontrarás con **peligrosos guardias** que deben cumplir su misión a ciegas: morir antes que dejarnos salir. Afortunadamente, no tenemos nada que temer de esta panda de locos.



Esta **poción** que aparece al final del largo pasillo contiene un **amargo veneno** en su interior.

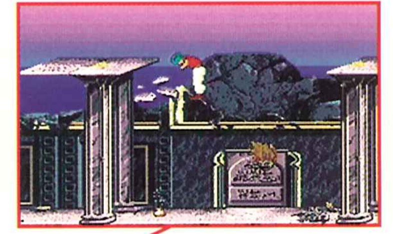


Aqui tienes dos posibilidades: **enfrentarte a todos los enemigos, o correr** como alma que lleva el diablo hasta la salida. Tú decides, pero la verdad es que si pones pies en polvorosa te ahorrarás un tiempo precioso para continuar la aventura sin problemas.



Fase 9: Adiós a las ruinas
Clave: LHHGDH

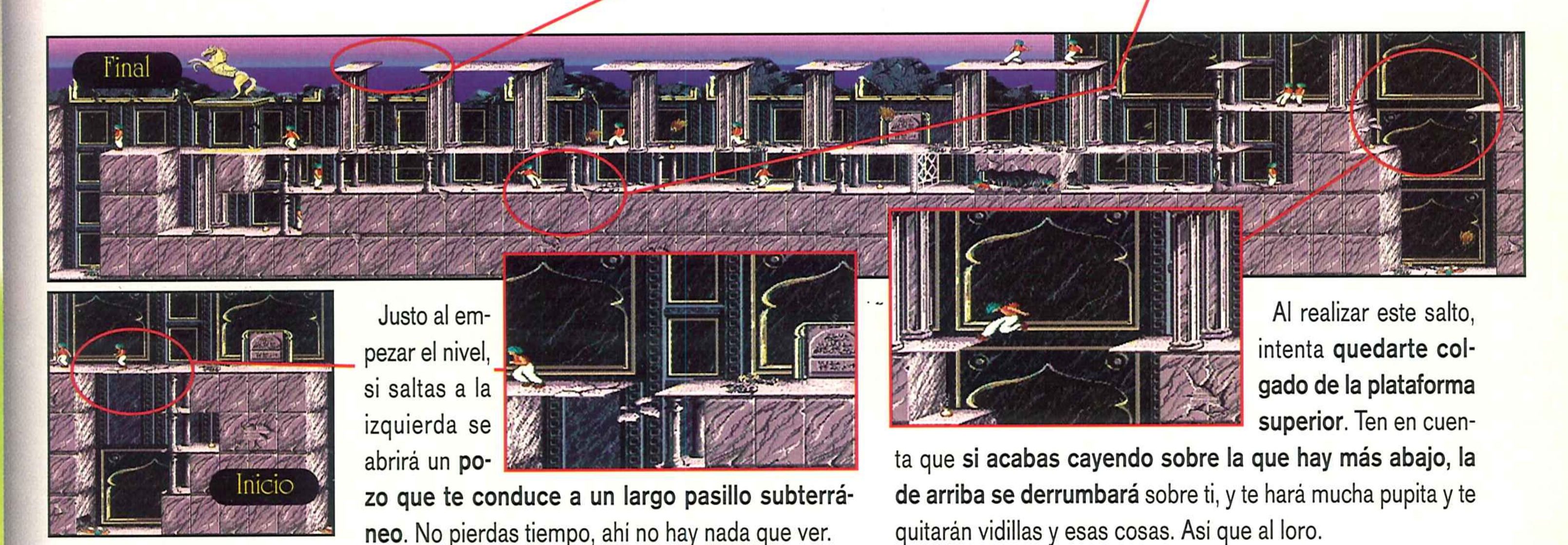
En este nivel el Principe se enfrenta a la **última fase de ruinas**. En caso de superarla con éxito, sus ojos serán testigos de nuevos y exóticos escenarios, y si todo continúa bien se medirá en una lucha final con Jaffar. Tan sólo tienes que guiar al heredero al trono a través de este difícil laberinto para, al final, descubrir el secreto de la estatua. Vamos, ya sólo faltan seis niveles.



Ve por las plataformas superiores. No es fácil, pero acabarás el nivel en un periquete.



Debes **saltar esta trampa** lo más cerca posible del filo: así evitarás a la serpiente que aparece después.

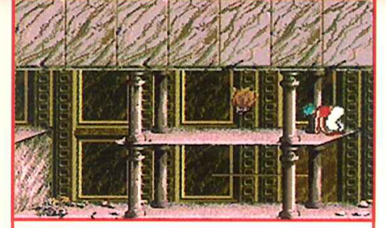


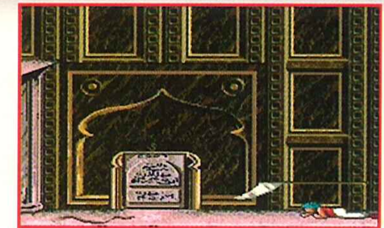
Justo al empezar el nivel, si saltas a la izquierda se abrirá un **pozo que te conduce a un largo pasillo subterráneo**. No pierdas tiempo, ahi no hay nada que ver.

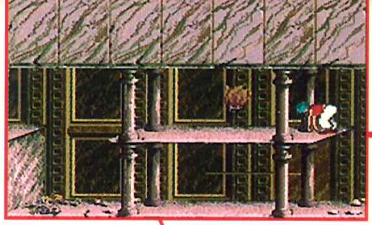
Al realizar este salto, intenta **quedarte colgado de la plataforma superior**. Ten en cuenta que **si acabas cayendo sobre la que hay más abajo, la de arriba se derrumbará** sobre ti, y te hará mucha pupita y te quitarán vidillas y esas cosas. Así que al loro.







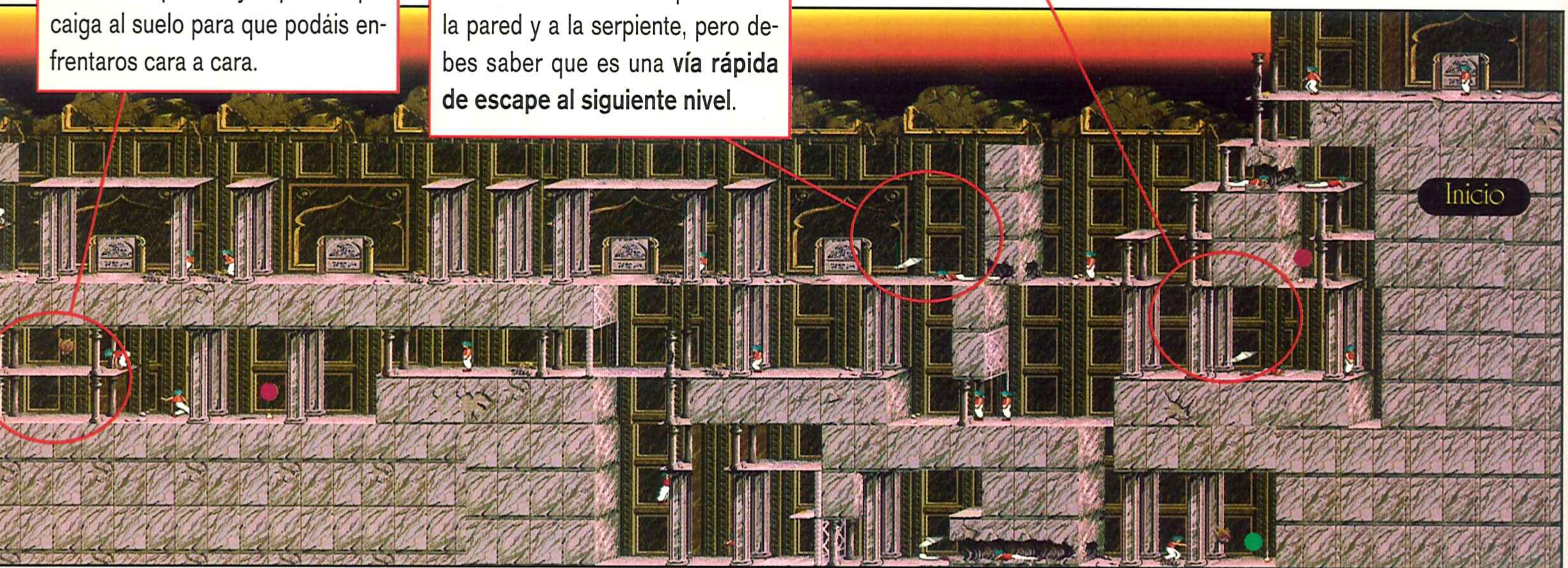




Si quieres **luchar contra este esqueleto** en piso firme, simplemente **esconde tu espada**, retrocede unos pasitos y espera a que caiga al suelo para que podáis enfrentaros cara a cara.

Este túnel es más peligroso que un paso subterráneo en Gran Via a las tres de la mañana, y más cuando uno observa los pinchos de la pared y a la serpiente, pero debes saber que es una **vía rápida de escape al siguiente nivel**.

Para **abrir la puerta**, gatea bajo los afilados pinchos y presiona la plataforma. Después, haz el camino de vuelta también gateando. Ahora, salta desde el filo asegurándote de que no pisas la plataforma de abajo.



FIFA SOCCER 97
GAME BOY

Convertirse en un crack
J. Antonio Malpartida Tirado, de **Ronda** (Málaga) ha conseguido que, al menos en la pantalla de la Game Boy, podamos emular a los genios Ronaldo, Raúl y demás. Exactamente nos ha proporcionado tres códigos con los que **aumentar las características de los jugadores**, hacer que **el balón no salga del terreno de juego** y que **el esférico se mueva con efecto**. Dichos códigos se meten en la **opción de restore** y son los siguientes (según el orden de efectos que tenéis arriba):

B+T#*M
BR1CK#D
KOOKY

Ahí, y **se pueden introducir uno tras otro** para que los tres funcionen durante el mismo partido.



JURASSIC PARK 2
SUPER NINTENDO

Infinitas continuaciones
Para continuar una y otra vez dando caña a los dinosaurios o, lo que es lo mismo, tener continuaciones infinitas, acude a la pantalla de **selección de niveles** y allí presiona **L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R**. Si lo has hecho correctamente, cosa no muy difícil por otra parte, podrás **elegir misión**, además de las infinitas continuaciones. Una manera rápida de saber si el truco ha funcionado es que **oirás un "bleep" al pulsar el último botón**.

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE SNES

Un montón de pasta
Ahora que el cartucho de TITUS está por fin a la venta en España, nada mejor que poner a tu alcance este truco. Antes de comenzar una nueva partida, prueba a introducir este password: **JFKBBBBBBBBBBJFK**. Casi nada, empezarás a correr con **6 millones de dólares** en el bolsillo.



LOS PITUFOS 2 SNES

Una pitufa ayuda
Cosa fina. El juego hace nada en la calle, y qué difícil es el fastidiado, y nosotros que ya tenemos buenos trucos. En fin, que si quieres **pasarte el primer nivel de la fase 6**, Australia para más datos, sin ningún tipo de problemas, no tienes más que **saltar justamente debajo de la rama** en que apareces nada más empezar el nivel. **Caerás sobre un cocodrilo** que te llevará hasta la parte izquierda de la pantalla. Acto seguido desaparecerás y pasarás directamente al siguiente nivel. Si el truco os ha gustado no tenéis más que darle las gracias a **Borja Saenz**, de **Laredo** (Cantabria).

MOHAWK & HEADPHONE JACK
SUPER NINTENDO

Una de passwords
Aquí tenéis los **10 passwords más jugosos** de la temporada. Especiales para evitar ma[illegible]os:

BREATH OF FIRE II
SUPER NINTENDO

Datos de interés
Aunque en este número hemos concluido con el la guía estratégica para este formidable juego de Capcom, hemos creido conveniente ofrecer una breve información adicional con algunas cosillas que te pueden resultar interesantes. Toma nota, y añádelo a todo lo que ya sabes.

EL MEJOR EQUIPO
El mejor grupo que puedes llevar (siempre y cuando todos tengan un buen nivel de fuerza) es el formado por **Rand**,el héroe, **Katt y Nina**, y organizarlos en una **formación paralela**.

LA LOCALIZACION DE LOS SHAMANS
Hay seis Shamans diferentes que puedes encontrar a lo largo del juego. Son los siguientes:
Sana, the Fire Shaman: Se encuentra en la ciudad de Capitan.
Seso, the Water Shaman: Localizable en Witch´s Tower.
Spoo, the Wind Shaman: Está en SkyTower.
Solo, the Earth Shamen: Lo podemos encontrar en FarmTown.
Seny, the Holy Shaman: Permanece en Brando.
Shin, the Devil Shaman: Se encuentra en Infinity.

CONTRA LOS JEFES, BUENOS HECHIZOS
Lo más importante antes de luchar contra cualquiera de los jefes es tener **un nivel de fuerza elevado**. De ser así no tendrás problemas en derrotarlos usando la magia y la espada, sin olvidar cuidar la salud cuando sea necesario. **Los mejores hechizos que puedes utilizar son Thunder, S. Boom, Ice Dragon y G. Dragon.**

CONSEJOS PARA ACABAR CON...
Al enfrentarte al **jefe anciano**, con los tres ojos como guardaespaldas, será muy recomendable que no ataques al viejo directamente, sino siempre a los globos oculares que le rodean. El nivel 37 es el idóneo para acabar con él.
Deathven, el último de los enemigos, necesita ser derrotado en un **nivel 45 de fuerza**. Y eso, la verdad, no es nada fácil de conseguir.



MEGAMAN V — GAME BOY

Passwords

• PARA PASARTE A MARS:
T-RT-
-ERT-
EETRT
RT-EE
-ETRR

• PARA PASARTE EL NUM. 1 + MERCURY:
TTTRT
-ETE-
TRRET
TTRR-
-TTTR

• PARA PASARTE LO DEL NUM. 2 + VENUS:
RRT-T
-TT--
T-TRE
TETEE
EEERR

• PARA PASARTE LO DEL NUM. 4 + NEPTUNE:
RT-RT
TRTRR
RRRRR
T-ER-
--TRR

• PARA PASARTE LA MITAD DEL JUEGO:
ERRRT
-E-RT
TRR-T
RRTT-
ERRTR

• PARA PASARTE LO DEL NUM. 5 + JUPITER:
TTERT
-E-R-
TRRTT
TTRE-
--T-R

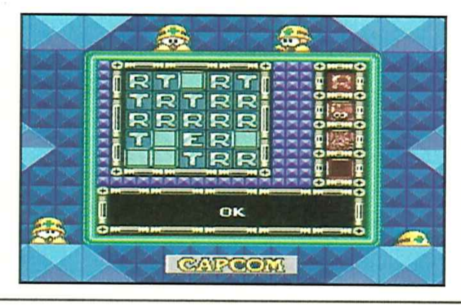
• PARA PASARTE LO DEL NUM. 6 +SATURN:
T-T--
-ER-E
EETET
R--RE
--TRR

• PARA PASARTE LO DEL NUM. 7 + URANUS:
---T-
ETRET
E-RET
TTETE
ERT-R

• PARA PASARTE LO DEL NUM. 8 + PLUTO:
T-EET
-ER--
EEEET
RE-RE
-T-RR

Solo un par de cosas más: una, que estos trucos hay que agradecérselos a **Juan Pablo Rodríguez**, de Palencia, y dos, que donde aparece el **gráfico - corresponde con un espacio en blanco al introducir el password**.



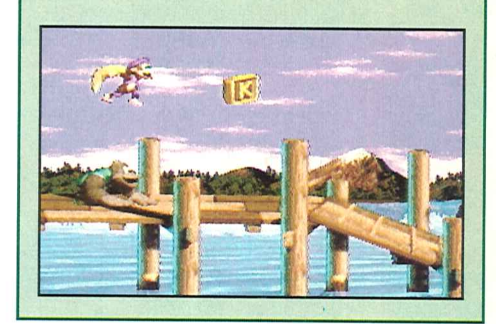


DK COUNTRY 3 — SUPER NINTENDO

Los primeros trucos

Lo primero que hay que hacer para que estos trucos funcionen es **introducir la siguiente combinación en la pantalla de Game-Select: L, R, R, L, R, R, L, R, L y R**. Esto nos permitirá **introducir un código en lugar del nombre del jugador**. Dichos códigos se corresponden con las siguientes palabras:

LIVES: Empiezas a jugar con **50 vidas**.
MUSIC: Puedes optar a escuchar un test de sonido.
MERRY: En las pantallas de bonus todo tomará un color navideño: villancicos, regalos y estrellas de paz por todas partes.
COLOR: Las ropas de los protagonistas cambian de color.
WATER: ¿Todavia no has notado la diferencia?
HARDR: El juego se vuelve mucho más difícil.
TUSF: No hay barriles de mitad de fase.
ASAVE: Salva automáticamente después de completar cada nivel.
ERASE: No intentes hacerlo sobre una partida muy avanzada o despídete de ella.



STREET FIGHTER ALPHA 2 — SNES

Cambios en escenarios y trajes

Si ya estás cansado de que los combates sean siempre iguales, puedes probar a cambiar pequeños detalles que hagan el juego más variado. Por ejemplo, ¿no te apetecería que **Chun-Li luciese un trajecito diferente**? Pues colócate sobre ella y pulsa **START durante cinco segundos**. Sin soltarlo, presiona cualquier botón.
O puedes **transformar el decorado de Sagat en una tormenta**. Para ello elige el **modo VS.**, sitúate sobre el escenario de Sagat y Pulsa START los cinco segundo de rigor, seguidos del botón que quieras.



IRON MAN X-O MANOWAR IN HEAVY METAL — GAME BOY

Claves terminales

FASE 1: TYCKPQ
FASE 2: TJYPDF
FASE 3: ZXCVBM
FASE 4: KDZCLP





Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos ya!

¡Haz tu pedido por teléfono!

Y si no tienes uno próximo... 902·17·18·19



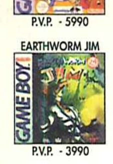
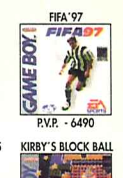
Provincia	Ciudad	Dirección
ALAVA	Vitoria, Gasteiz	C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24
ALICANTE	Alicante	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
	Elche	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
ALMERIA	Almería	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
ASTURIAS	Gijón	Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19
BARCELONA	Barcelona	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
	Barcelona	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
	Barcelona	C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
	Badalona	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
	Badalona	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
	Manresa	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
	Mataró	C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 796 07 16
	Sabadell	FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16
BURGOS	Burgos	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA PI. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	Córdoba	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GIRONA	Girona	JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29
GRAN CANARIA	Las Palmas	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
GRANADA	Granada	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	Huesca	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	Jaén	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	La Coruña	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
	Santiago	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
MADRID	Madrid	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25 (Atocha)
	Madrid	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
	Madrid	Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 378 22 22 (Bº Pilar)
	Alcorcón	CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20
	Alcalá Henares	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
	Alcobendas	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87
	Móstoles	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
MALAGA	Málaga	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
	Fuengirola	AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00
MALLORCA	Palma de Mallorca	C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
	Palma de Malloca	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71
NAVARRA	Pamplona	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
PONTEVEDRA	Vigo	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	Salamanca	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	Segovia	C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50
SEVILLA	Sevilla	C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23
TENERIFE	Sta. Cruz de Tenerife	C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83
VALENCIA	Valencia	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37 (Pz España)
	Valencia	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	Valladolid	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VIZCAYA	Bilbao	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
	Las Arenas	CALLE DEL CLUB, 1 - Tel: 464 97 03
ZARAGOZA	Zaragoza	C.C. INDEPENDENCIA Pº INDEPENDENCIA, 24-26. LOC. 100 - Tel: 21 82 71
	Zaragoza	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
ARGENTINA	Buenos Aires	SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017)
PORTUGAL	Vila Nova Gaia (Porto)	AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237 - Tel: 372 04 40

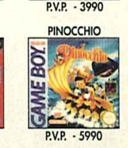
GAMEBOY

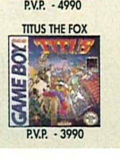
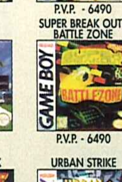


INDIANA JONES — OFERTA 3.990

THE EMPIRE STRIKES BACK — OFERTA 3.990




Título	P.V.P.
ASTERIX & OBELIX	5990
BLUE BROTHERS 2: JUKEBOX	3990
DONKEY KONG	3990
DONKEY KONG LAND 2	5990
EARTHWORM JIM	3990
FIFA'97	6490
GALAGA GALAXIAN	4990
KILLER INSTINCT	3990
KING OF FIGHTERS'95	5890
KIRBY'S BLOCK BALL	4990
LAMBORGHINI	3990
LOS PITUFOS 2	5990
MEGAMAN V	5890
MONSTER MAX	3990
PINOCCHIO	5990
POCAHONTAS	6490
PREHISTORIK MAN	5890
ROBOCOP VS TERMINATOR (Instrucciones en FRANCES)	2990
SENSIBLE SOCCER (Instrucciones en ALEMAN)	2990
STREET FIGHTER II	4990
STREET RACER	4990
SUPER BREAK OUT/ BATTLE ZONE	6490
SUPER MARIOLAND 2	3990
SUPER MARIOLAND 3	3990
TETRIS ATTACK	4990
THE LEGEND OF ZELDA	5990
TITUS THE FOX	3990
URBAN STRIKE	6490

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



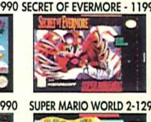
CABLE EUROCONECTOR	CONTROL PAD INFRARED	MANDO DE CONTROL	SN SPRINT PAD
P.V.P.- 2190	P.V.P.- 1990	P.V.P.- 2990	P.V.P.- 2490





















AERO THE ACROBAT - 4990 · ALFRED CHICKEN - 4990 · ARDY LIGHTFOOT - 9990 · CLAYMATES - 2990 · COOL WORLD - 4990 · DONALD M. MALLARD-12990 · DONKEY K. COUNTRY 3 - 12990

D. BALL Z HYPER DIM - 12890 · EARTHWORM JIM 2 - 4990 · FIFA'97 - 7990 · F-ZERO - 4990 · G. FOREMAN- 5490 · GHOUL PATROL - 5490 · GODS- 5490

INCANTATION - 8990 · INT S. SOCC. DELUXE -10990 · JUNGLE STRIKE - 5990 · KILLER INSTINCT - 5990 (CD AUDIO GRATIS) · KIRBY'S GHOST TRAP - 4990 · KRUSTY'S FUN HOUSE - 6990 · LOS PITUFOS 2 -12990

MR. DO - 8990 · NBA LIVE'97 - 7990 · OSCAR - 8990 · PINOCCHIO - 12990 · POWER PIGGS - 9990 · P. RANGER ZEO: BATTLE - 10490 · PREHISTORIK MAN - 4990

PRINCE OF PERSIA 2 - 10990 · REALM - 9990 · REY LEON - 9990 · ROAD RUNNER - 9990 · SECRET OF EVERMORE - 11990 · SPACE ACE - 4990 · SPECTRE - 3990

SPIROU - 11.990 · STARTREK DEEP SPACE NINE -4990 · SUPER BOMBERMAN 2 -2990 · SUPER MARIO KART - 4990 · SUPER MARIO WORLD 2-12990 · SUPER METROID -4990 · SUPER SOCCER - 4990

SUPER STRIKE GUNNER- 5490 · SUPER TENNIS - 4990 · T2 JUDGEMENT DAY -4990 · T2 THE ARCADE GAME -4990 · TETRIS & DR. MARIO - 4990 · THE BRAINIES - 3990 · THE LEGEND OF ZELDA - 4990

TINTIN, TEMPLO DEL SOL - 10990 · TOY STORY - 12.990 · ULTIM. MORTAL KOMBAT 3 - 9990 · WARPSPEED - 4990 · WHIZZ - 9990 · WING COMMANDER 2 - 5490 · WORLD LEAGUE BASKET -4990

OFERTA



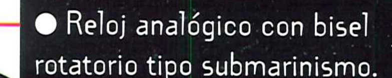




CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad



- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.



Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

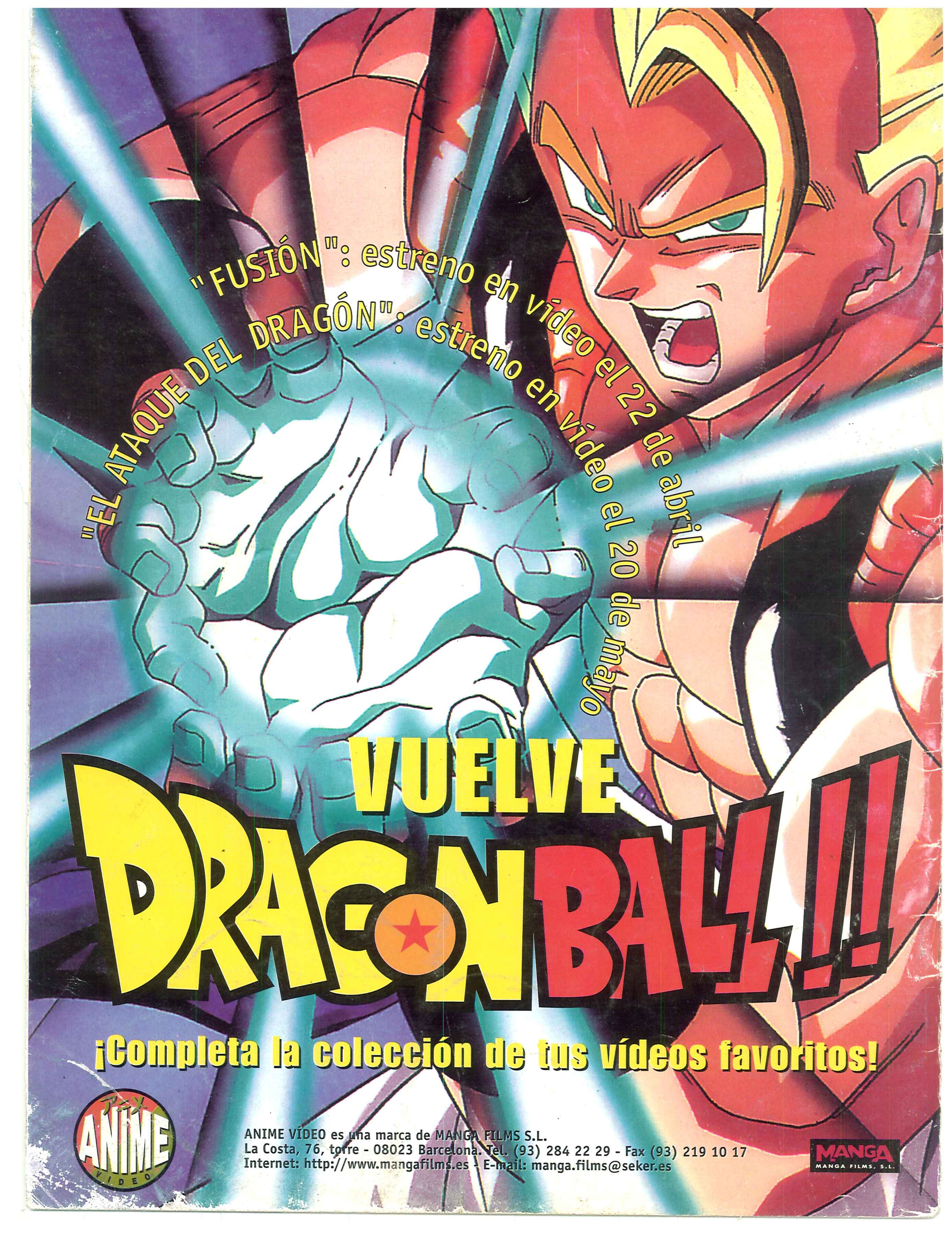
- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.200 Pesetas

(12 números X 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


"FUSIÓN": estreno en vídeo el 22 de abril
"EL ATAQUE DEL DRAGÓN": estreno en vídeo el 20 de mayo
VUELVE
DRAGON BALL!!
¡Completa la colección de tus vídeos favoritos!
ANIME VIDEO
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona. Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17
Internet: http://www.mangafilms.es - E-mail: manga.films@seker.es
MANGA
MANGA FILMS, S.L.